№ 2(57)' 2002

Навигатор игрового мира

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

Кровавые подробности пляжа Омаха



Профессиональный гайд

Guilty Gear X

Лучшие игры 2001 года

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Конкурс!

Смерть Боссам



ISSN 1680-3264



Всем привет!

Произошло то, о чем предупреждали еще большевики. Праздники глобальных масштабов (а в России - еще и при двойном времяисчислении) никогда до добра не доводили. А так как русские успели расселиться по всему свету, то никто в январе толком не работал и игрушки не релизил. Вот и попробуй сделать номер в такой ситуации. Но в связи с тем, что деваться нам некуда, мы попробовали и сделали.

Хорошо еще, что Electronic Arts выпустила такую глыбищу как Medal of Honor: Allied Assault. Не знаю, найдется ли в редакции сотрудник, который по мере способностей не помогал союзникам выигрывать войну. Про присутствие в этом процессе наших с вами уважаемых предков разработчики как-то незамысловато позабыли упомянуть. Странные господа, могли бы и сделать реверанс в сторону России. Но не сделали, видать, шибко сильно привязывались к сценариям фильмов типа "Спасти рядового Райана". Ну да ладно, саму игру это по большому счету совсем не портит.

Зато январское затишье - прекрасное время для традиционных раздач всяческих слонов играм прошлого года. В декабре клепать такой материал - некорректно, ведь еще не схлынула волна рождественского безумия, в которой там и сям мелькали достойные представители жанров. Прикинуть навскидку, конечно, можно было, но мы решили выждать, поиграть, разобраться и всесторонне оценить. Пользуясь оказией, прошу уважаемых разработчиков не бросать в нас разными предметами, из-за того, что именно для их игрушки не была придумана специальная номинация. Ведь среди тех же пошаговых стратегий, согласитесь, просто невозможно выделить игру, которая затмила бы третью Civilization. Вот.

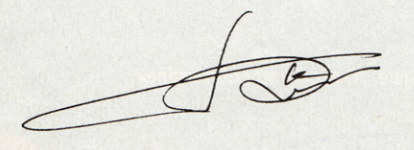
Заодно напоминаю всем, что сохраненки для нашего конкурса по самому крутому рейтингу, полученному в Civ 3, вы можете присылать на редакционный мыльный адрес аж до 10 февраля. Хотя, своеобразное соревнование вырисовывается, ведь самые большие лавры навешиваются на победителя, который при определенной дозе везения сумел провести на tiny-карте грамотный Rush. Не слишком изящные победы для столь могучей игры. Поэтому уже сейчас вызревает идея нового конкурса по все той же Civ 3, в котором начальные условия для всех участников будут одинаковыми. А может у вас есть собственное предложение варианта для очередного соревнования? Присылайте, рассмотрим.

Самый объемный материал номера - прохождение восьмых Визардрей. Надеюсь, оно пригодится всем эрпегешникам, как начинающим приключенцам, так и опытным манчкинам. Расхваливать этот гайд не буду, но поверьте, мы очень старались, перелопатили в поисках полезной информации и тонкостей кучу сетевых ресурсов, обшарили залежи фанатских страниц и обсуждений на всевозможных форумах. Не считая того, что лично отсняли на скриншоты самые важные моменты игры и пешочком прорисовали карты всех локаций. Заодно получили возможность сравнить "родную" (пройденную на "харде") и локализованную (пройденную на "изи") версию. В том, что относится к движку, различий выявлено не было. Что же касается озвучки, то мои уши все еще не научились воспринимать некоторые крепкие выражения в русском языке как естественную составляющую ролевой игры. В результате периодически случались "выпадания" из погружения.

Пару слов о клане Navigator Dragons. Sotnik передал бразды правления ветерану Dragon Court по имени Shadowspan, перу которого принадлежит руководство по DC, публикуемое в разделе "Интернет". За последний месяц существенно выросла мощь клана, что позволило нам обрести две специальных способности (Quick & Stubborn). Очень скоро мы начнем бороться за места в верхних позициях ладдера DC. А ты записался в наш клан?! Скучать не придется!

Впрочем, в феврале можно и немного передохнуть, набраться сил для борьбы с долгоиграющими мартовскими релизами - HoMM4, M&M9 и TES: Morrowind. Это именно те горы, на которых мы еще не бывали.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко



НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА № 57
Февраль 2002 г.

Учредитель (соучредители)
Журавская Т. А.
Даутов А. С.

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Андрей Щур

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Наполнение компакт-диска
Юрий Пашолок

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Комикс
Д. А. Кузьмичев, арт-студия "Люди Мертвой Рыбы"

Подписной индекс:
38888, 29666 (объединенный каталог)

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 193-8819 Тел-факс (095) 193-8919
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.zenon.net***)

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

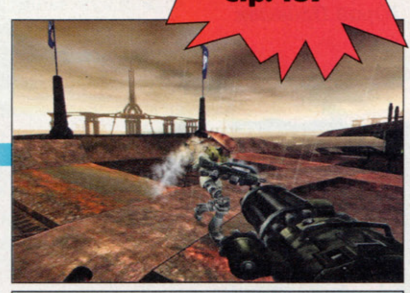
Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas", пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 36.000 экз.

Цена свободная.

Подписка!!! Стр. 157

КОНКУРС - стр. 5

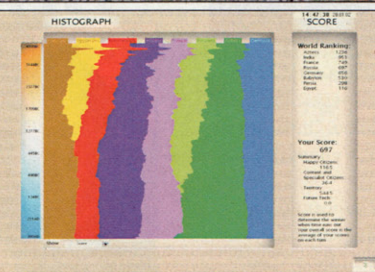










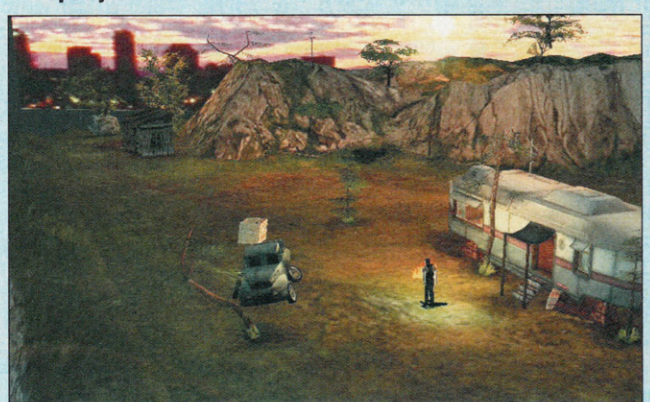


Список игр в номере:

Список рекламы в номере

HWNN
J7
Владимир Чаплыгин
Юрий Пашолок

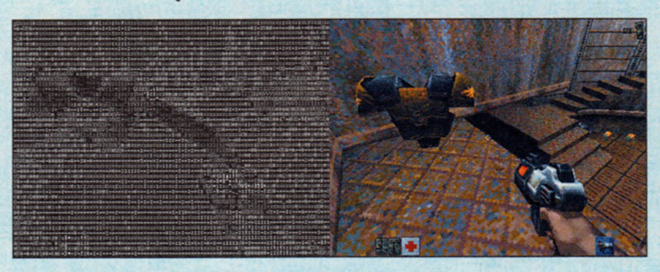
Гремучая смесь по имени Cold Zero



Компания JoWood объявила о разработке игры столь редкого в нынешние времена жанра - изометрического экшена: Cold Zero: The Last Stand. Сюжет закручен вокруг похищения из спецхрана чертежей сверхнового генетического оружия Cold Zero. Разумеется, с вашей помощью воры будут найдены и наказаны. Вашим вторым "Я" станет отставной спецназовец, выполняющий секретные задания одного из многочисленных агентств по борьбе с террористическими организациями и крупными бандами а-ля Джон Маллинс из Soldier of Fortune или Дэвид Джонс из Project IGI.

Самое интересное, что продемонстрированный в небольшом видеоролике геймплей очень сильно похож на гремучую смесь из Postal и первых двух частей Grand Theft Auto с некоторыми фишками из Max Payne. Облаченный в черный плащ герой игры уничтожает многочисленных противников ураганным огнем из двух Узи или же, словно Брюс Уиллис из "Крепкого орешка", одетый в пропотевшую белую майку, непобедимый спецназовец выносит врагов длинными очередями из M16, попутно взрывая огромное количество домов и машин. А если логово террористов окажется неприступнее форта Нокс, то можно сесть за руль первого попавшегося броневика и под грохот несмолкающего ни на минуту пулемета вежливо попросить похитителей вернуть на прежнее место похищенные чертежи. Выход Cold Zero: The Last Stand запланирован на второй квартал 2002 года.

Текстовый Quake II



За весьма короткое время, прошедшее с момента опубликования исходников Quake II, над бедной игрой уже успели порядком поиздеваться, например, изобрели PDA-версию. Однако совершенству нет предела: некий умелец умудрился сделать текстовый (!) вариант игры.

Это не означает, что теперь интерфейс игры напоминает текстовые RPG. нет, вы играете абсолютно так же, как и раньше, просто теперь графика Quake II состоит из набора цифр. Смотрится несколько необычно, однако привыкаешь довольно быстро. Самое же главное, aaquake2 (так называется это произведение) позволяет запускать игру на маломощных машинах, "трешках", к примеру. Более подробную информацию вы можете узнать на официальном сайте aaquake2 - http://www.jfedor.org/aaquake2.

Скажи читам "нет"



id Software заключила контракт с компанией Even Balance на использование программы PunkBuster. Пока что соглашение рассматривает внедрение PunkBuster лишь в Return to Castle Wolfenstein, однако, не исключено, что программа будет использована и при создании DooM 3.

Что же представляет собой этот самый PunkBuster? Это специальная программа, которая устанавливает максимально возможную защиту от читерства. К слову, игрок имеет право включать и выключать этот самый PunkBuster, скорее всего, можно будет менять и уровень защиты. Самое интересное, что в случае с Return to Castle Wolfenstein программа будет внедрена в код игры, произойдет это, скорее всего, после выхода нового патча.

Появление PunkBuster, скорее всего, положит конец читерству на соревнованиях, по хорошему счету, эта утилита нужна также и в Quake III Arena. Другой вопрос, что любую программу можно обойти, взлом PunkBuster - вопрос времени. Одним словом, поживем - увидим.

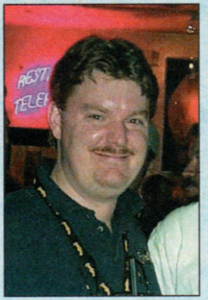
Мартовские релизы 3DO



Европейское отделение компании 3DO огласило официальную дату выхода стратегии Heroes of Might & Magic IV и RPG Might & Magic IX. Обе игры выйдут одновременно 29 марта. Релиз локализованных версий от компании "Бука" состоится несколько позже.

Heroes of Might & Magic IV в предыдущих выпусках журнала было уделено уже немало места, а вот по поводу Might & Magic IX пару слов сказать стоит. Итак, это первая RPG от 3DO и New World Computing, обладающая полностью полигональной графикой, в качестве основы используется движок LithTech 1.0. Другой вопрос, хорошо это, или плохо: если судить по скриншотам, графика игры даже немного хуже, чем у выполненной на том же движке Legends of Might & Magic, а та была явно не шедевром. Честно говоря, даже Wizardry 8, работа над которой началась еще в середине девяностых, выглядит привлекательнее. Также будем надеяться, что разработчики учтут несбалансированность геймплея предыдущей части - Might & Magic VIII, связанную с избыточной мощностью принятых в партию драконов.

Ветераны Everquest основали собственную компанию



В конце января из Verant Interactive ушел Джефф Батлер, один из ведущих специалистов и продюсеров игровой серии Everquest. И буквально через пару дней он и еще один выходец из Verant, Брэд МакКуэйд (покинул Verant в октябре прошлого года), сообщили о том, что ими основана компания Sigil Games Online. Новая компания пока находится в стадии организации, но уже известно, что она будет заниматься разработкой MMORPG. Открытие сайта компании ожидается весной, после чего начнется набор дизайнеров, художников и программеров.

МакКуэйд стал президентом и исполнительным директором Sigil Games Online, а Батлер - ее вице-президентом. Посты теперь у них повыше, посмотрим, смогут ли разработанные ими игры конкурировать с той же EQ.

Полный боекомплект

Ровно за 5 миллионов долларов Activision купила компанию Gray Matter Interactive Studios, на счету которой такие FPS-хиты как Redneck Rampage, Kingpin: Life of Crime (в то время компания носила название Xatrix Entertainment) и совсем све-


Смерть Боссам!
Они ждут тебя в конце каждой уважающей себя игры. Они зубастые, когтистые и у них очень-очень много жизней. Они смертны, но убедиться в этом не так уж просто.
Пришли нам скриншоты, на которых запечатлена гибель боссов из как можно большего количества игр, и получишь вот этот замечательный привод DVD-ROM Pioneer 116.
Остальные девять приславших максимальное количество скриншотов будут награждены отличным DVD-фильмом "Мистер Бин".
МИСТЕР БИН
Призы предоставлены эксклюзивным дистрибутором DVD-ROM Pioneer N.V. - компанией RRC, отмечающей в этом году свое 10-летие.
RRC
Business Telecommunications
Правила конкурса
Правило первое. Все скриншоты должны быть сняты только тобой, с твоих игр, а не натырены из интернета... Сложно? Ладно, в процессе умерщвления боссов можешь пользоваться паролями. Но это единственная поблажка с нашей стороны!
Правило второе. Все скриншоты должны быть в формате jpg с 80% качеством, можешь пользоваться shareware-версией программы HyperSnap (смотри наш CD).
Правило последнее. Все скриншоты должны быть присланы к нам по адресу navigat@aha.ru с пометкой "Смерть Боссам!" до 15 марта. Не забудь указать свое имя, фамилию, отчество, почтовый адрес и индекс, а также контактный телефон.
Все, можешь идти мочить боссов...

Игровые релизы февраля-марта

ФЕВРАЛЬ		
Название	**Издатель**	**Число**
Warbirds Extreme	Abacus	05
Copilot 2.8	Abacus	05
Grandia II	UbiSoft	06
Mall Tycoon	Take2	06
Serious Sam: Second Encounter	Take2	07
Tropico: Paradise Isle	Take 2	07
Trainz	Strategy First	13
Tiger Woods PGA 2002	EA Sports	13
Nascar Racing Season 2002	Sierra	13
Moto Racer 3	Infogrames	14
Ultima Online: Blackthorn's Revenge	EA	14
Rally Trophy	JoWooD	19
Carnivores Cityscape	Wizard	20
Worm's Blast	UbiSoft	20
Arthur's Knights II	DreamCatcher	23
Diggles	Strategy First	27
C&C: Renegade	Westwood	27
Star Trek: Bridge Commander	Activision	27
Mafia: City of Lost Heaven	Talonsoft	27
Super Power	DreamCatcher	28
МАРТ		
Название	**Издатель**	**Число**
Persian Wars	DreamCatcher	02
Shadow of Zorro	DreamCatcher	02
Soldier of Fortune: Double Helix	Activision	06
Dark Planet: Battle For Ntrlis	UbiSoft	06
The Elder Scrolls: Morrowind	Bethesda	09
Die Hard: Nakatomi Plaza	FOX	13
Global Ops	EA	13
Warlords Battlecry II	UbiSoft	13
Dirt Track Racing II	Wizard	16
Arabian Knights	DreamCatcher	16
Gadget Tycoon	DreamCatcher	16
High Heat Baseball 2002	3DO	16
Free Wheelin' USA	UbiSoft	20
Freedom Force	EA	20
Who Shot Johnny Rock	Digital Leisure	23
Star Wars: Jedi Outcast	Lucas Arts	26
Rayman Arena	UbiSoft	27
Sims: Vacation	EA	27
Heroes of Might and Magic IV	3DO	27
Tony Hawk 3	Activision	27
VIP	UbiSoft	27
Risk Gold	Hasbro	27
Ghost Recon Mission Pack I	RedStorm	27
Season Ticket Baseball 2003	Wizard	27
Might and Magic IX	3DO	28
Army Men RTS	3DO	30

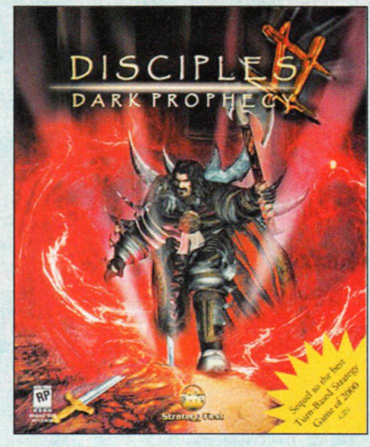


жий Return to Castle Wolfenstein. Стоит отметить, что на разработку и рекламу римейка айдишного Вульфа было потрачено почти десять миллионов долларов, а на начало января выручка с продаж заветного диска составила тридцать шесть миллионов зеленых купюр. В ближайших планах Gray Matter Interactive Studios – выпуск осенью текущего года сборника дополнительных миссий к своему золотоносному творению и создание на основе Doom3-engine Quake 4. Само собой, все эти и дальнейшие проекты разработчиков будет издавать Activision.

Вот так скромно и незаметно "Руссобит-М"...

Подписал договор с французской компанией Arhel на издание такого потенциального хита как Disciples 2. Бертрезен будет жить!.. В России.

Disciples 2 изрядно задержалась с выходом, изначально ее планировали релизить еще прошлым летом. Однако перенос даты выхода пошел игре только на пользу, за последние полгода из скромного клона HMM творение канадских разработчиков стало одной из самых ожидаемых пошаговых стратегий и, как следствие, получило пристальное внимание со стороны российских издателей.



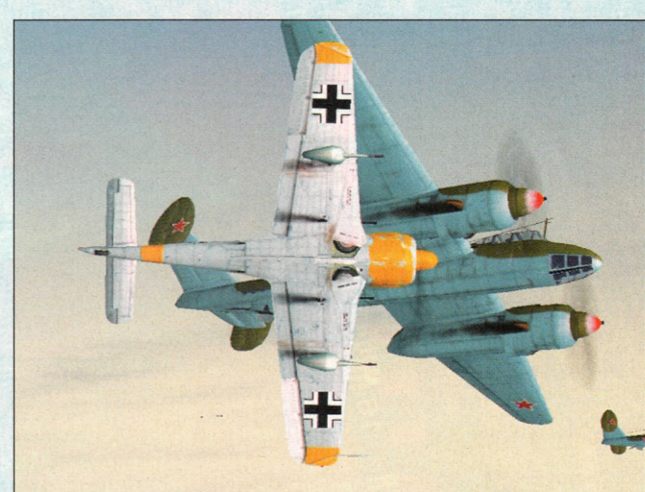
Также "Руссобит-М" издаст совместно с Arhel на территории России и СНГ The Gladiator и Primitive War.

Выход всей линейки намечен на весну этого года.

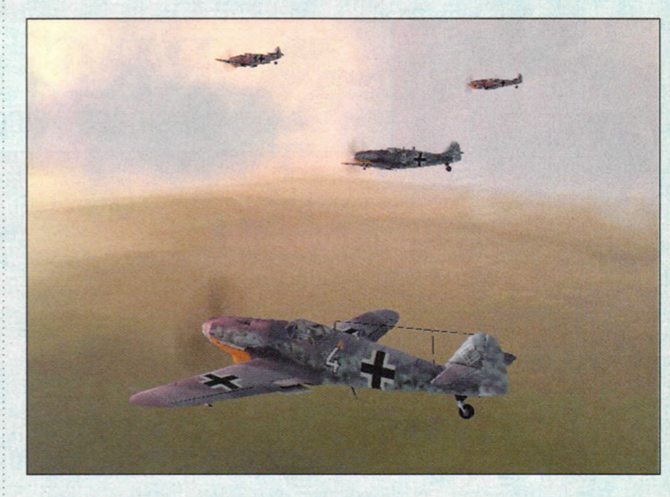
Награды "Ил-2 Штурмовик"



Компания Ubi Soft Entertainment объявила, что на пути к признанию лучшим симулятором 2001 года "Ил-2 Штурмовик" умудрилась заполучить награды практически всех ведущих игровых изданий Великобритании. Вот их список:



- PC Zone 90% (Classic Award)
- PC Format 90% (Gold Award)
- PC Gamer 89% (Game of Distinction и Game of the Month Awards)
- PC Gameplay 9/10 (Gold Award)
- PC Pilot 5/5 (Classic Award)
- Gamespot 9.1/10 (Simulation Game of the Year)
- Games Domain 5/5 (Highly Recommended).



Продажи Xbox в Европе начнутся 14 марта. Цена всех "приятно" удивит...

Компания Microsoft планирует приготовить к этому сроку полтора миллиона приставок, которые она рассчитывает продать в течение первых трех месяцев после релиза.

Один из заводов, на котором производятся Xbox'ы расположен в венгерском городе Sarvar. Принадлежит он партнеру

ЛОРДЫ ВОЙНЫ

Warrior Kings

- Полностью реалистичная трехмерная графика
- 3D – модели юнитов, строений и ландшафта
- Интуитивно понятное управление
- Великолепное сочетание экономической и тактической частей игры
- Баталии на открытых пространствах и в городах, с участием огромного числа юнитов
- 180 заданий на 9 картах в режиме одиночной игры.
- Игра по локальной сети и через Интернет до 9 человек
- Широкий спектр выбора сложности

MICROÏDS

Warrior Kings - это прорыв в жанре трехмерных стратегий в реальном времени. Это игра, которая задает новые стандарты графики, сюжета и геймплея. Увлекательные события в фэнтезийном королевстве с первых минут втягивают игрока в мир коварных интриг и жестоких сражений. Сражениям в игре, уделено особое внимание. Тщательно проработаны юниты, сбалансированые по боевым характеристикам, игроку предоставлены широкие возможности в выборе тактических моделей ведения боя, а динамическая камера позволяет выбрать наилучшую точку обзора.







Системные требования:
Минимальные: Процессор: 350Mhz; оперативная память: 128Mb; 8Mb видео карта с 3D ускорителем совместимая DirectX 8
Рекомендуемые: Процессор: 733Mhz, оперативная память: 256Mb, 32Mb видео карта, DirectX 8 совместимая



По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, mail: zakaz-cd@media2000.ru Доставка по Москве – бесплатно! Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: sales@media2000.ru



Работа: "Бука"

Резюме принимаются по адресу *job@buka.ru*. В subj письма указывайте название вакансии.

Ассистент продюсера

Требования к кандидату:
- предпочтительный возраст: 20-25;
- образование: высшее/нез. высшее, предпочтительно техническое;
- опыт работы: не обязателен.

Содержание работы:
- помощь продюсерам в работе над проектами;
- работа в Москве, в нашем офисе, возможен гибкий график.

Необходимы:
- интерес к компьютерным играм, наличие представления о технологии их создания;
- желание работать в игровой индустрии и профессионально расти в этой области;
- базовые знания в программировании, владение пользовательскими программами пакета MS Office, умение пользоваться почтовыми программами, опыт Internet-навигации.

Очень желательны:
- осведомленность об общих тенденциях рынков hard'а, soft'а, компьютерных игр, а также игровых приставок, Интернет-услуг и киноиндустрии.

Приветствуются:
- желание учиться, коммуникабельность, ответственность и исполнительность.

З/п.: от 250 USD.

Руководитель проектов по разработке компьютерных игр

Требования к кандидату:
- предпочтительный возраст: 23 - 35;
- образование: высшее техническое;
- опыт работы: не менее 24-х месяцев в сфере разработок программных продуктов. Желателен опыт работы в серьезной фирме по разработке программного обеспечения, предпочтительно в сфере компьютерных игр.

Содержание работы:
- планирование, организация и контроль работ по проектам, составление и передача материалов по проекту в другие отделы.

Необходимы:
- знание MSProject или аналогичных программ;
- интерес к компьютерным играм, наличие представления о технологии их создания;
- опыт руководства людьми, опыт менеджмента проектов.

Очень желательны:
- осведомленность об общих тенденциях рынков hard'а, soft'а, компьютерных игр, а также игровых приставок, Интернет - услуг и киноиндустрии;
- опыт написания технических заданий и бизнес-планов, участие в создании компьютерных игр, наличие реализованных проектов.

Приветствуются:
- стремление к сотрудничеству и умение работать в команде, организаторские способности, коммуникабельность, обучаемость и активность.

З/п.: от 600 USD

Системный администратор

Требования к кандидату:
- предпочтительный возраст: 23 - 35;
- образование: высшее техническое
- опыт работы: от 2 лет.

Содержание работы:
- администрирование и техническая поддержка текущей бухгалтерско-складской базы на базе Access 2.0;
- обеспечение исправной работы компьютеров и оргтехники в офисе и на складе компании;
- наладка, установка ПО, тех. поддержка офисных компьютеров и офисного оборудования;
- диагностика неисправностей в работе компьютеров и оргтехники;
- определение ремонтопригодности, сдача и получение из ремонта устройств;
- обеспечение антивирусной защиты офисных компьютеров;
- подключение пассивного и активного сетевого оборудования, его тех. поддержка;
- администрирование и тех. поддержка офисной АТС;
- администрирование корпоративной сети на базе домена WinNT40 и Active Directory;
- администрирование системы безопасности компании от внешних атак на базе ipfw;
- администрирование системы "Парус - Корпорация 8.4.";
- администрирование СУБД Oracle 8i, IIS;
- консультирование офисных пользователей по сложным вопросам работы компьютеров и ПО.

Необходимые знания и умения:
- работа с Seagate Crystal report 8;
- опыт поддержки распределенных сетей с функциями маршрутизации и удаленного доступа;
- языки программирования: Visual Basic for Applications (VBA), PL/SQL Unix shell, Access Basic 2.0, Javascript, VBscript, ASP;
- языки структурных запросов: SQL СУБД: Oracle 8i;
- персональные СУБД: MSAccess 2.0.;
- сборка/разборка компьютеров.

Желательно:
- наличие сертификатов, подтверждающих квалификацию (Microsoft Certified Engineer и др.).

Приветствуются:
- общительность, вежливость, терпение и умение понятно объяснять;
- в подчинении находится 1 человек (помощник Системного администратора).

З/п.: с успешным кандидатом оговаривается специально.

Microsoft, компании Flextronics, которая уже обеспечила консолями рынок Северной Америки. Руководство компании утверждает, что завод в Сарваре способен выпускать свыше 15000 приставок ежедневно.

Что касается цены, то она не изменилась в численном выражении - все те же 299 единиц. Правда, это уже не доллары, а фунты. Нехило, правда?

Если пересчитать все цены в новомодные евро, то расклады получаются следующими:

США: $299 или £210 или €340
Европа: £299 или €479
Япония: ¥34,800 или £185 или €300



В качестве оправдания цены представители Microsoft упоминают расходы, связанные с доставкой/перевозкой (это из Венгрии-то) и местными налогами (которые в большинстве стран Европы навернут на исходную цену 10-20, но не 40%). Потом, если следовать логике Microsoft, то как объяснить столь низкую цену для японцев?

В сложившейся ситуации Microsoft вполне может проиграть на европейском театре приставочной войны. Объявленная цена на PlayStation 2 составляет £199, и не исключено, что она к марту снизится еще на несколько фунтов. Цена GameCube пока не названа, но она будет заведомо ниже £299.

Для информации: в Америке Xbox и PS2 не конкурируют по цене, при этом в течение рождественских продаж PS2 слегка обошла (это после года пребывания на рынке) конкурентку. Скорее всего, из-за появления в продаже таких ажиотажно ожидаемых хитов как Final Fantasy X и Metal Gear Solid 2. Ожидается, что обе эти игрушки появятся в Европе до начала продаж Xbox.

Ромеро продает свою Феррари

На известном интернет-аукционе eBay под конец января появился новый лот. В чем фишка? А в том, что этим лотом является Ferrari 512 TR Джона Ромеро, который был им куплен еще в 1991 году.

Машина, между прочим, очень непростая: мощность ее двигателя увеличена до умопомрачительных 625 лошадиных сил, имеются множество других переделок, в общем, от стандартной 512 TR осталось немного. При этом у машины не такой уж



и большой пробег - всего 30 тысяч километров.
Надо сказать, что стартовая цена на эту Феррари явно занижена - 68 тысяч долларов за ТАКУЮ тачку... Впрочем, торги все еще идут и еще неизвестно, за сколько она будет продана.

Ура, Gran Turismo на персональном компьютере!



Богатый выбор машин всегда был отличительной чертой серии Gran Turismo



Красивая графика, хотя и приставочная игра

Легендарная приставочная серия Gran Turismo появится на персональном компьютере. Разработчики из Polyphony Digital с разрешения своего бессменного издателя Sony Computer Entertainment намерены со всей серьезностью подойти к портированию на ПК всех вышедших до этого частей легендарной гонки. Напомню, что первый Gran Turismo появился в далеком 1998 году, а Gran Turismo 3 – в минувшем 2001-м. И если графика третьей части уместно смотрится и сейчас, то по поводу визуальной стороны первых двух эпизодов можно только гадать. Также неизвестно, какая фирма будет издавать эту трилогию. Одни поговаривают, что Sony Computer Entertainment возьмется самостоятельно штурмовать рынок PC игр, другие же утверждают, что вся эта история не обойдется без вездесущей Microsoft, у которой уже имеется опыт издания приставочных хитов (Metal Gear Solid). Зато точно известно, что Gran Turismo Professional обретет свое законное место на прилавках магазинов уже в начале лета.

И еще один менеджер



Концовка прошлого года оказалась богата на футбольные менеджеры. Тут тебе и ряд релизов, и несколько свеженьких анонсов. Похоже, что 2002 год собирается продолжить славную традицию своего предшественника. Разработчики спортивной футбольно-эротической викторины Daily Sport Football Strip (подробности в НИМ №49) в данный момент трудятся над созданием футбольного менеджера Rangers Football Coach. Как видно из названия, в вашем распоряжении будет лишь одна команда – бессменный чемпион Шотландии FC Rangers. Разумеется, квитанция о внесении на банковский счет клуба кругленькой суммы за покупку лицензии прилагается.

Итак, что нам стоит ожидать от Rangers Football Coach? Все события будут крутиться вокруг Чемпионата Шотландии 2001/2002, то есть у вас появится возможность выиграть шотландскую лигу и кубок, а также не осрамиться в Лиге Чемпионов. Помимо этого, каждого футболиста характеризуют более



Эксклюзивные фотографии для истинных фанатов

чем 25 индивидуальных статистических параметров, а специально для заядлых фанатов в Rangers Football Coach будут присутствовать эксклюзивные фотографии игроков клуба, которые были предоставлены личным фотографом "Рейнджерс". Издателем выступит компания Akaei. Релиз намечен на март сего года.

ATi R300: будет ли легко GeForce 4?

На фоне всеобщей истерии по поводу анонсирования пятого февраля линейки GeForce 4 очень интересен один слух. То тут, то там просачивается информация о том, что ATi может уже в марте представить новое поколение своих видеокарт, более известное под кодовым именем R300.

На самом деле подобные слухи далеко не лишены смысла: взгляните на планы ATi годовалой давности, и все встанет на свои места. Напомню, что по этим планам выпуск R300 намечался на начало этого года, если вспомнить, что ATi обычно опаздывает на два-три месяца, то начало весны под эту дату подходит как нельзя лучше. Основная проблема nVidia в том, что ее GeForce 4 ничего революционного не представляет, чего не скажешь о R300, одна поддержка DirectX 9,0 дорогого стоит. К слову, первая бета этой API появится уже в конце января.

Называется даже конкретная дата и место, где с большой долей вероятности может быть представлена R300: 13-20 марта, Ганновер, CeBIT. Помимо R300, на выставке будет представлена и R250, которую называют основным конкурентом GeForce 4. Данная видеокарта представляет собой эволюцию Radeon 8500, с более высокой частотой, как ядра, так и памяти. Учитывая ценовую политику ATi, для nVidia R250 будет еще тем "подарком". Да и RV250, удешевленный вариант Radeon 8500, ничего хорошего конкурентам не сулит.

В общем, осталось дождаться середины марта, тогда мы уже будем знать все наверняка. Конечно, появление R300 на CeBIT вполне вероятно, однако оно и не гарантировано. Ведь есть и информация, что данное семейство появится не раньше осени...

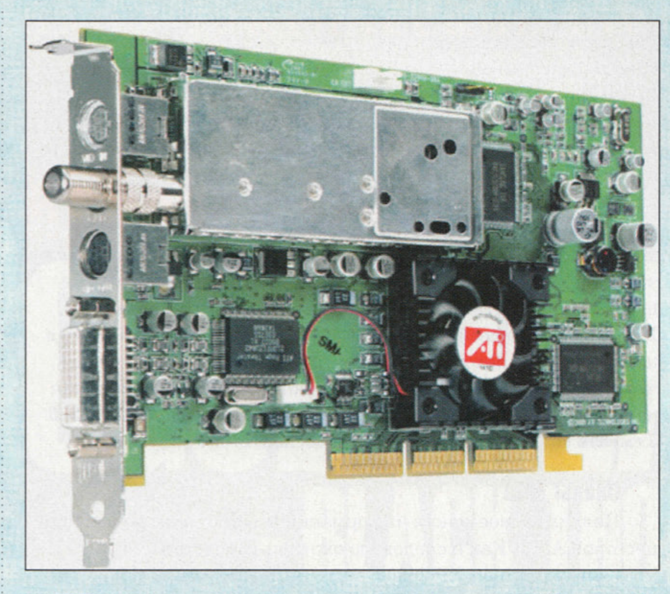
Matrox уходит

Увы, уже стало доброй традицией, что под конец года какая-то фирма, производящая видеокарты, объявляет о своем банкротстве или уходе с рынка настольных систем. В конце прошлого года компания Matrox, один из столпов в мире видеокарт, объявила о своем уходе. Одновременно прекратилась поддержка всей линейки G4X0, а производство G550 остановилось.

То, что на рынке настольных систем Matrox проиграла, стало ясно уже летом. После того, как вместо прогрессивного G800 был представлен ущербный G 550, многие не без основания поставили на Matrox крест. Затем последовали заявления об уходе в "бюджетный" сектор, что больше напоминало агонию, чем тактический ход, и вот к концу года все встало на свои места. Прощай, Matrox, мы любили твои Millenium'ы.

Новые партнеры ATi

В начале января произошло событие, которое может серьезно сказаться на соотношении сил на рынке видеокарт. ATi подписала соглашение с Gygabite и Guillemot (у нас более известна другая марка – Hercules), по которому эти две компании будут производить платы на чипах семейства Radeon. Таким образом,



у nVidia остается лишь два по-настоящему крупных "форпоста" - ASUS и Leadtek.

В связи с уходом Matrox на рынке образовалась достаточно обширная ниша "видеокарт для клерков". Вот тут-то ATi и ее партнеры могут, что называется, нагреть руки: совсем недавно была представлена AIW Radeon 7500, которая как раз идеально попадает в эту нишу. Интересно, что в Европе видеокарты серии AIW будут продавать под торговым знаком Hercules, тогда как во всем остальном мире - под именем ATI. Это один из пунктов соглашения между компаниями. В общем, дождемся итогов квартала и подсчитаем, кто сколько процентов рынка теперь держит.

VIA продвигает DDR333 – память

Не секрет, что пионером в использовании DDR333–памяти является SiS: ее материнские платы серии 645/745 продаются

уже несколько месяцев и показывают неплохие результаты. Однако не стоит забывать, что наибольших успехов с DDR SDRAM–памятью достигла VIA, думаю, лишний раз о KT266/P4X266 напоминать не надо. Так вот, VIA в середине января начал всерьез продвигать DDR333. Компания уже направила в JEDEC свои предложения относительно стандартизации данного типа памяти.

Подобная активность VIA неудивительна: уже в феврале должны появиться в продаже материнские платы на базе нового чипсета, KT333. Некоторые компании, ASUS, к примеру, уже представили платы на данном чипсете, кроме того, появления P4X333 не за горами. Самое же главное - нынешний скачок цен на память внес некоторые коррективы; может так получиться, что к середине весны, когда все успокоится, DDR333 окажется на гребне успеха, как это случилось в прошлом году с DDR 266. Тем, кто собрался делать апгрейд весной, стоит задуматься.

Планы AMD

Появилась кое-какая информация относительно новых процессоров AMD. Как и следовало ожидать, представленный седьмого января Athlon XP 2000+ долго не задержится в роли флагмана: к марту-апрелю должен появиться Athlon XP 2200+. Что же касается "настоящих" новинок, то их не будет ранее середины второго квартала. Именно тогда должен появиться Athlon XP 2500+, созданный по 0,13-мкм технологии на ядре Thoroughbred. Данная модель позволит AMD продолжать достойно конкурировать с Intel.

Что же касается нынешнего дня, то здесь все по плану: выпущена новая модель Duron, частота которой составила 1,3 Ггц, а также снижена ценовая планка:

AMD Duron 1,0 ГГц	$60
AMD Duron 1,1 ГГц	$72
AMD Duron 1,2 ГГц	$82
AMD Athlon XP1700+	$142
AMD Athlon XP1800+	$175
AMD Athlon XP1900+	$240
AMD Athlon XP2000+	$280

Работа: "Руссобит-М"

Компании "Руссобит-М" требуются следующие сотрудники (подробные резюме направляйте по адресу contact@russobit-m.ru):

Менеджер по продажам в отдел продаж

Требования к кандидатам:
- мужчина;
- возраст до 35 лет;
- образование высшее;
- опыт работы в продажах;
- опытный пользователь компьютера;
- энергичный, коммуникабельный, работоспособный.

Оплата: оклад + бонус.

Менеджер в международный отдел

Требования к кандидатам:
- возраст до 35 лет;
- высшее техническое образование;
- английский свободно;
- опыт работы в аналогичной должности.

Оплата: оклад + бонус.

Программист

Компании "Руссобит-М" требуется программист-трехмерщик, способный написать 3D-engine, с опытом создания трехмерных движков.

Условия оплаты по договоренности.

3D художник

Компании "Руссобит-М" требуется 3D художник, со знанием 3D Studio Max и Maya с опытом написания скриптов под эти программы.

Условия оплаты по договоренности.

Лучшие игры 2001 года

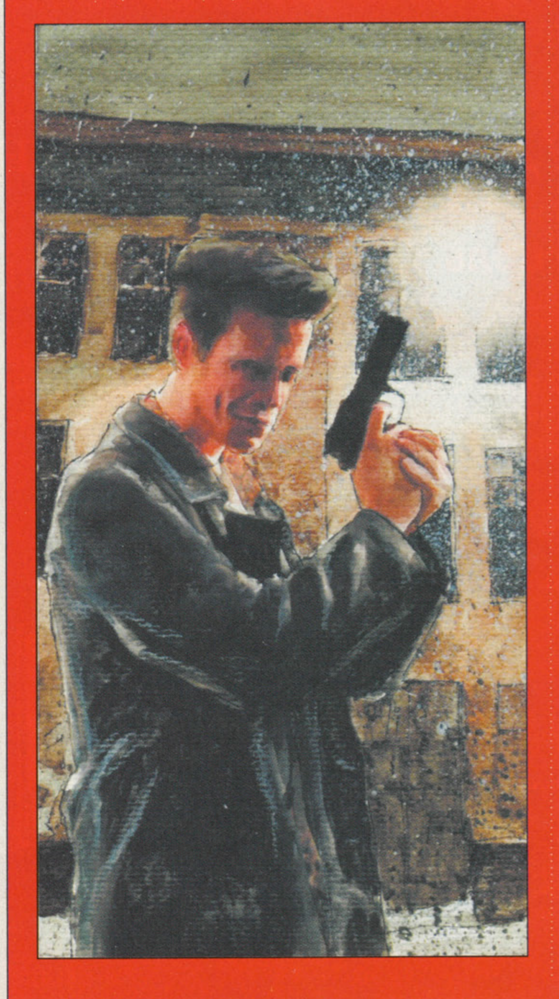
Action года
Max Payne

Hungry Ducky

Жанр	TPS
Издатель	G.O.D. Games/Take 2/"1C"
Разработчик	Remedy Entertainment
Рейтинг	**9.0**

Долгострой – дело весьма рискованное, а в большинстве случаев, как показывает практика, просто гибельное. Стоит потерять темп и, глядишь, очередная ультрамодная и гипербыстрая железяка делает переворот на рынке и в сознании пользователей, еще вчера верные фанаты строем уходят под знамена конкурентов, а все знакомые издатели вдруг меняют свои координаты и дружно теряют ваши. Следующий закономерный шаг – закрытие проекта и объявление о распаде команды разработчиков.

Четыре года – немалый срок, а если говорить о компьютерный играх, то и вовсе пропасть. Вместе с тем, именно столько времени понадобилось "финским братьям" из Remedy Entertainment, чтобы в очередной раз доказать эстетствующим пацифистам, что в подавляющем большинстве случаев грубая сила – о-го-го какой аргумент, а спрос на немногословных коротко стриженых мстителей-одиночек с квадратными подбородками будет всегда. В итоге они дали миру нового героя, и мир буквально помешался.



Первые недели после релиза создавалось впечатление, что игровые издания всего мира выясняют, кто из них витиеватее и помпезнее похвалит возмутителя спокойствия. В конце концов, порешили следующее: MP – новый стандарт TPS и, несомненно, игра года. Тем разработчикам, кто еще не достиг такого технического уровня, не есть, не спать, пока не достигнут. Тем, кто достиг – не есть, не спать, пока не переплюнут. И причин тому масса.

На мой взгляд, MP – классический пример экшена. Игра, кажется, каждый пиксель пропитан адреналином, где за каждым углом подстерегает опасность, а спустя несколько минут после старта уже напрочь забываешь о чем-то кроме перекрестия прицела и количества оставшихся патронов. Игра, в которой нельзя задумываться над тем что, как и зачем он делает, потому что время, потраченное на подобные раздумья, позволит вражескому снайперу точнее прицелиться. Игра, в которой достаточно лишь влиться в поток событий, а уж дальше он не выпустит.

Но готов спорить, что большинству людей MP запомнится по трем причинам: внешний вид, Bullet time и системные требования. Обо всем этом, да и не только, до сегодняшнего дня было сказано и написано столько, что волосы становятся дыбом, поэтому не будем лишний раз переливать из пустого в порожнее. Просто в очередной раз признаем, что Max Payne – выдающаяся игра сделанная выдающимися людьми. Людьми, распознавшими потенциал 3D-карт, когда те еще делали свои первые шаги, шокировавшими публику, отказом от software-rendering'а, и во многом благодаря именно этому приведшими свое детище к успеху.



Max Payne – настоящее событие в игровом мире, событие незаурядное и неоднозначное, событие выстраданное, в том числе и нами. Событие той породы, что случаются раз в пять-семь лет. Нам повезло, мы ждали только 4 года, и сейчас кажется, что сделать что-то лучше нереально. В таком случае предлагаю встретиться году этак в 2006-2008 и посмотреть, что принесет эта пятилетка. Бьюсь об заклад, нам будет о чем поговорить.

FPS года
Serious Sam

Жанр	FPS
Издатель	Codemasters/"1C"
Разработчик	Croteam
Рейтинг	**8.7**

Hungry Ducky

Serious Sam – это игра, которая заставила всех нас вспомнить, какими безбашенными и веселыми были игры лет этак пять-шесть тому назад. Сюжет – максимум на полстранички размашистым почерком. Нехорошие инопланетяне, как это у них издревле заведено, решили покорить Землю, но наши не растерялись и заслали в далекое прошлое самого-крутого-парня-на-планете, который, действуя в декорациях Древнего Египта, должен надрать этим мастдайным НЛО'шникам отдельные части их непрезентабельных тел. С предысторией, собственно говоря, все. А дальше начинается самое мощное веселье за прошедший год.

То, что игра хороша, я начал подозревать сразу же после ее начала, а твердо это осознал минут через двадцать, когда от моих выстрелов уже полегло столько монстров, сколько не во всех шутерах вместе взятых встретишь. А они и не думали кончаться. Все перли и перли, перли и перли, перли и перли. Причем видок у них, я вам доложу, еще тот: одноглазые уродцы; уродцы с головой в руке; скелеты с копытами, огромные бычары и прочие отморозки. Для уничтожения таких симпатяг требуется и соответствующее оружие. И оно в Serious Sam'е не подкачало. Тут вам и легендарная двустволка, и шестиствольный пулемет, и ноу-хау Croteam'овцев – Cannon – пиратского вида пушечка, стреляющая ядрами. Урановыми. В общем, картина прохождения игры складывается такая: полкИ монстров появляются, откуда это только возможно, хитро пытаясь задавить игрока массой, при этом из-за своего стебно-гротескного вида и безумных воплей дополняют физическую атаку психической. Игрок же, ошалев от такого напора, хаотично стрейфится и поливает противников огнем из револьверов, дробовика, пулемета или что-у-него-там-в-руках! Веселуха полная!

Графика в Serious Sam'е тоже получи-



лась очень даже удачной, впечатлив поигравших огромными открытыми пространствами, большущими постройками и, вообще, общей яркостью картинки на мониторе.

Так что, если вы вдруг не видели того, о чем тут так красочно написано, то обязательно попробуйте Serious Sam'a. Ну а если вы прошли его вдоль и поперек - имейте в виду, вот-вот выйдет вторая часть, в которой будет то же самое, но в еще большей концентрации.

Action/Strategy года

Hostile Waters

Жанр	Action/strategy
Издатель	Rage Games Ltd
Разработчик	Rage Games Ltd
Рейтинг	8.2

Hungry Ducky

Прошлый год не слишком изобиловал играми в стиле action/strategy. И это еще мягко выражаясь. Но сие обстоятельство ни в коем разе не говорит, что в данной номинации победу получит абы кто. Hostile Waters содержит весьма завлекательный кусок экшена (и это естественно, ведь создатель игрушки – Rage Games Ltd, которые ранее успели отметиться Expendable и Incoming), а стратегическая часть в ней не кажется глупым балластом, лишающим игру драйва.

Литературным обоснованием детерминации всего и вся стала душещипательная история о будущем человечества. Воцарившееся в нем вселенское благополучие было просто наглым образом растоптано временно притаившимися на островах мальчишами-плохишами при помощи ракет средней и малой дальности. Положение осложнилось еще и тем, что все остальное человечество на радостях от наступившей утопии уничтожило свое вооружение, не оставив даже самой махонькой ядреной бомбы. И, лишь поскребя по сусекам, удалось поднять со дна Тихого океана большой боевой корабль "Антей".

Именно действия на этом судне и представляют из себя стратегическую часть. Подпитываясь энергией из собранного во время миссий металлолома, корабль производит юниты. Их можно штамповать в каком угодно количестве, но, чтобы построенный агрегат стал контролироваться искусственным интеллектом, необходимо вставить в него специальный чип. А таких устройств выдается строго по 10 штук в одни руки.

Если вам так понравилось стратежничать, то вы можете продолжить заниматься этой, безусловно похвальной, деятельностью и во время ведения боев. При этом игра будет походить на RTS –изометрический вид, расстановка вейпойнтов, горячие клавиши т.п. А можно плюнуть на все, сесть в какой-нибудь вертолетик и показать этим агрессорам, что надо жить дружно! Иначе мирные граждане за последствия не ручаются!

А самолично поучаствовать в боевых действиях надо хотя бы для того, чтобы поглядеть на все то буйство графических эффектов от признанных мастеров из компании Rage...







Combat Sim года

Operation Flashpoint: Cold War Crisis

Жанр	Combat Sim
Издатель	Codemasters/Бука
Разработчик	Bohemia Interactive
Рейтинг	9.1

Владимир Чаплыгин

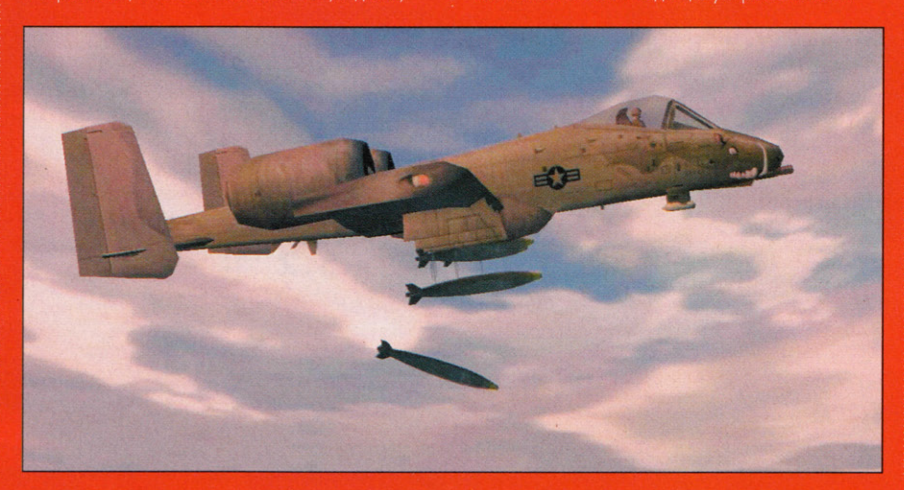
Разработчики из Bohemia Interactive умудрились в одночасье перевернуть все имевшиеся до этого представления о том, как надо делать игры про войну. 22 июня 2001 года (именно тогда состоялся официальный релиз проекта по всей Европе) окончательно сформировался новый поджанр игр - combat simulation. "Флэшпоинт" оказался интересен и стратегам, и поклонникам экшен, и даже, как это ни странно, любителям симуляторов, хотя, если оценивать чешский феномен с позиции тотального реализма, то боевая техника там была воспроизведена довольно слабо. Вспомните августовский номер нашего журнала за прошлый год, в нем Operation Flashpoint удостоился сразу трех самостоятельных обзоров. Пожалуй, подобного прецедента никогда не случалось за все время существования "Навигатора игрового мира". Весьма показательный факт, не находите?

Создать такой хит стоит огромного труда. Первые работы стартовали в начале 1998 года, когда понятия combat simulation не существовало и в помине, а до августовского триумфа Rainbow Six (кому триумф, а кому и дефолт) оставалось еще несколько месяцев.

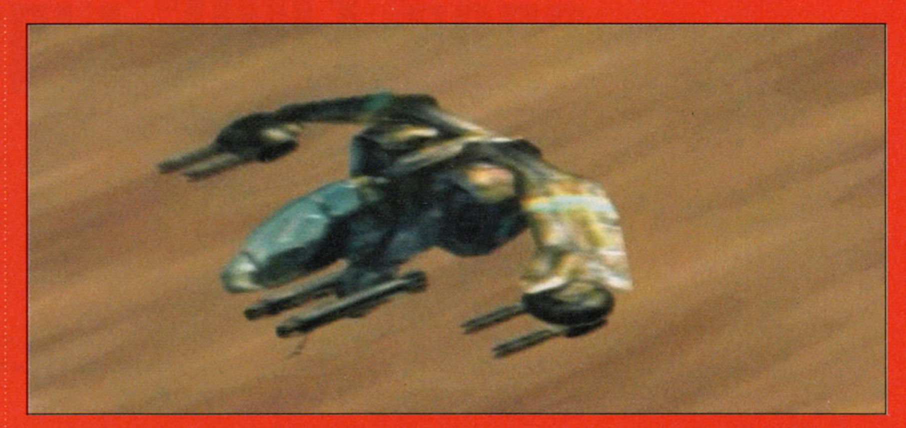
С тех пор минуло четыре года, из них одну восьмую часть в роли флагмана combat simulation выступает Operation Flashpoint. Даже очередной продукт от создателей Rainbow Six, Tom Clancy's Ghost Recon, не смог хоть чуть-чуть поколебать позиции нынешнего лидера. Казалось бы, все при нем: красивая графика, неплохое комбинирование открытых и закрытых пространств, обилие тактических элементов, хорошая подборка оружия, наконец, почти что схожие сюжеты. Чего еще надо? Оказалось, не то. Чего-то явно не хватает, не достает какой-то очень важной детали. А не хватает как раз эффекта присутствия. В GR играют, а в "Флэшпоинте" живут. Вот и вся разница.

Давайте обойдемся без эмоций и прибегнем к помощи точной науки математики. Итак, из каких составных частей сложился такой большой успех? Все очень просто. Первой является графика. Я бы не сказал, что движок Real Virtuality великолепен, но, пожалуй, больше никто не способен так качественно рисовать такие огромные пространства. Причем не какие-нибудь безжизненные территории с базой посередине уровня, а целые миры, которые можно не только пройти пешком, проехать на автомобиле или бронетехнике, но и облететь на вертолете или самолете. Причем во всех трех ипостасях на мониторе всегда можно увидеть только качественную картинку. Не Шишкин и не Айвазовский, но точно не пейзажи от экспрессиониста.

Вторым слагаемым успеха стал высокий реализм. Разумеется, истинные знатоки военной истории и моделизма нашли в лучшем комбатсиме 2001 года целую россыпь оши-











бок и мелких неточностей. Но вспомните, пожалуйста, хотя бы один случай, когда к игре (точнее, к официальному патчу, который добавляет несколько видов различного вооружения), где большинство миссий представляют собой шутер от первого лица, предъявляются претензии по поводу неправильной формы советского БРДМ-2? Разве это не показатель?!

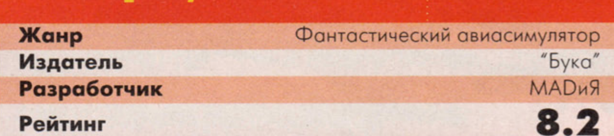
Предельная натуралистичность, ощущение страха и удовольствия одновременно. Убивают с одной пули, после тяжелого ранения можно двигаться только ползком. Постоянное развитие событий по нарастающей, миссии становятся все значимее и значимее. Захватывает, словно в омут. Впрочем, я уже заговорил о третьем элементе – увлекательном геймплее. В игре нашлось место как одиночным миссиям, так и действиям в составе подразделения, причем, не только в пехотном, но и в танковом и даже в вертолетном. Что не миссия, то небольшой подвиг. Хотя банального "убей их всех" вы не встретите. AI противника ничем не уступает вашим умениям, количество активированных сейвов примерно равняется количеству убитых вами советских солдат.

И, наконец, последний довод. Такого количества всевозможных самодельных и профессиональных добавлений к одной игре я не видел со времен легендарного Half-Life. Количество нового оружия, техники, совершенно иных ландшафтов и зданий растет в интернете, как на дрожжах. Только российских проектов сейчас больше, чем пальцев на моих обеих руках. А сколько их будет еще? Популярность Operation Flashpoint вот уже полгода держится на довольно высокой отметке и не собирается падать.

Дебютный проект Bohemia Interactive – это combat simulation номер один. Если лучше гор могут быть только горы, то лучше "Флэшпоинт" может быть только "Флэшпоинт 2".

Фантастический авиасимулятор года

Шторм/Echelon



Жанр	Фантастический авиасимулятор
Издатель	"Бука"
Разработчик	MADиЯ
Рейтинг	**8.2**

Hungry Ducky

Все игры, попавшие в этот своеобразный жанровый чарт, оказались здесь по разным причинам. Max Payne'а, как говорится, ждали-ждали, и наконец дождались, Serious Sam показал всему человечеству что такое настоящий хардкорный FPS, про Operation Flashpoint вообще ни слова не скажу, дабы лишний раз не поминать всуе.

Выйди "Шторм" пару лет назад, несомненно, главным его достоинством считалось бы отечественное происхождение. Но сегодня качественной русской игрой уже мало кого удивишь, так что одним "made in Russia" сыт не будешь. Авторы это прекрасно понимали и приложили все усилия, чтобы дать игрокам почувствовать себя гурманами, а не несчастными дегустаторами, вынужденными давиться непонятного вида и содержания стряпней только из уважения к повару.

"Шторм" – это как раз тот случай, когда аппетит приходит во время еды. На первый взгляд непритязательная летная аркада, красивая с виду и нехитрая по содержанию, на поверку оказалась весьма интересной штучкой. Поддавшись моде последних лет намешивать в игре два-три жанра, разработчики решили пойти тем же путем, но в качестве одного из ингредиентов для этого коктейля выбрали, слава Богу, не RTS или RPG, а симуляторы. Результат превзошел ожидания.

Во-первых, аркадные летательные аппараты обрели, наконец, физическую модель. И не важно, что на сегодняшний день никто не скажет, как именно поведет себя подобное летало, окажись оно плодом человеческих рук, а не фантазии. Главное, что оно ведет себя логично, адекватно реагирует на полученные повреждения, не забывает про тяготение и центробежную силу и т.д. Во-вторых, игрок перестал быть одиноким команчем, сотнями добывающим вражеские скальпы, в "Шторме" как никогда важна командная игра, пусть даже ваши напарники – заведомо несовершенные компьютерные пилоты.

Авиасимные корни дали о себе знать и при реализации интерфейса: традиционная раскладка клавиатуры с учетом игровых особенностей (раз нет шасси, то и G трогать незачем) и необходимость хоть какого-нибудь джойстика для нормальной игры. Но при этом дают о себе знать и черты основной жанровой принадлежности, к примеру, посадка в любом случае производится автоматически.

Если учесть, что все это "буйство прекрасного" к тому же облечено в красивую и, что подчас куда важнее, стильную форму, вердикт однозначен: "Играть необходимо, такое случается не каждый день".

Стратегия года: Sid Meier's Civilization III

Жанр	TBS
Издатель	Infogrames Interactive
Разработчик	Firaxis Games
Рейтинг	9.8

Владимир ВЕСЕЛОВ



Я думаю, никто не сомневался, что именно "Цивилизация" за номером три займет первое место в разделе стратегий. Только не нужно упрекать меня в волюнтаризме. Дескать: "Главстратег тащится от "Цивилизации", так вот он ее и сунул на первое место". Распределение мест осуществлялось на демократической основе, каждый из членов редколлегии мог предложить своего претендента и аргументировано его отстаивать. Однако претендентов на первое место, кроме Цивы, названо не было (знали все, что я костьми лягу, но ничего другого не пропущу). А теперь постараюсь обосновать присуждение третьей "Цивилизации" высокой награды.

Начну с простейшего: что нужно от игры рядовому потребителю? Чтобы в нее было интересно играть, причем желательно, чтобы этот интерес сохранился надолго. Тут у нас полный порядок, игра вышла почти три месяца назад, однако интерес к ней среди игроков не угасает. Напротив, он явно растет. Судя по читательской почте и сообщениям на нашем форуме, кроме тех, кто "подсел" на Циву раз и навсегда, были и колеблющиеся. Они "прошли" игру разок другой на уровне вождя, не нашли в ней ничего для себя интересного и отложили в сторонку. Однако сейчас многие из таких "отступников" вновь обращаются к игре, начинают вникать в нее глубже и понимают, что это надолго. Думаю, материалы Навигатора во многих случаях послужили причиной такого возвращения.

Теперь посмотрим, а что же требуют от игры Настоящие стратеги? Прежде всего, сложности. Чем сложнее игра, чем больше умственной энергии и стратегического таланта нужно для победы, тем большее удовлетворение приносит победа. И с этим в игре полный порядок. На уровне Deity даже при семи соперниках думать над каждым ходом приходится немало. Причем не просто прикидывать, какие юниты куда послать, что где произвести и что за чем открывать. Нужно всерьез заниматься дипломатией, учитывая тончайшие нюансы отношений правителей соседних держав к вам и друг к другу. Нужно планировать развитие своей цивилизации не на ход другой, а на многие века вперед. И военные действия приходится вести не штурмом и натиском, а с умом, воюя не числом, а уменьем. Наконец, каждая игра не похожа на все предыдущие и последующие. В одном случае можно сосредоточиться почти исключительно на развитии своей державы, в другом - агрессивные соседи вам этого не дадут. Иногда у вас столько ресурсов, что вы не знаете, кому бы еще что-то продать; а иногда у вас нет самого необходимого и приходится затевать дипломатические пляски вокруг богатого соседа. Так чего же еще может требовать Настоящий стратег? Да ничего.

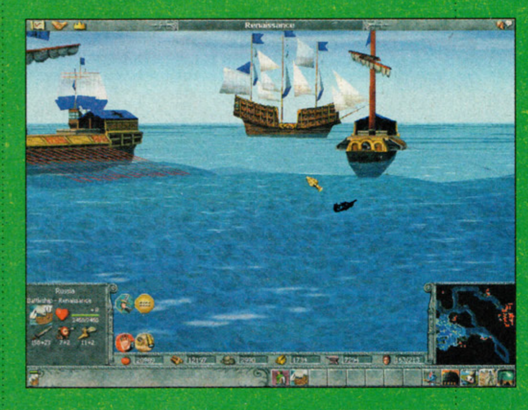
Посмотрим, что хотели получить поклонники первой и второй "Цивилизаций" (как ни странно, но поклонник первой не обязательно является поклонником второй, и наоборот) от третьей части? Обобщенные требования выглядят примерно так: "Хотелось бы, чтобы это была старая добрая Цива, но чтобы она стала совсем другой". Патриарху удалось выполнить эти два несовместимые требования и сделать игру "точно такой же, но совсем другой".

Все в игре легко узнаваемо, не приходится тратить много времени на освоение чисто технических вещей. Начинаешь игру так, как будто это не первое с ней знакомство, а сотое или тысячное. И все у тебя идет нормально, пока не обнаруживаешь, что соперники обогнали тебя по всем параметрам и ты на пороге проигрыша. Самолюбие задето - как же так, меня, ветерана, победителя бесчисленных битв, вот так просто выносят вперед ногами? Начинаешь разбираться с тонкостями и обнаруживаешь, что "все так, да не так". Появились совершенно новые правила игры, а ты пытался играть по старым. Но пока со всем этим разберешься, ты уже крепко подсел, тебе уже не хочется вернуться к предыдущей версии, где все было так просто и понятно.

Можно попытаться взглянуть на третью "Цивилизацию" еще с других точек зрения, однако не буду вас больше утомлять. Надеюсь, и так понятно, что новое творение Патриарха заняло первое место в нашем хит-параде по праву. Ну а кто считает не так, тот не Настоящий стратег.

RTS года Empire Earth

Жанр	RTS
Издатель	Sierra On-Line/Softclub
Разработчик	Stainless Steel Studios
Рейтинг	8.1

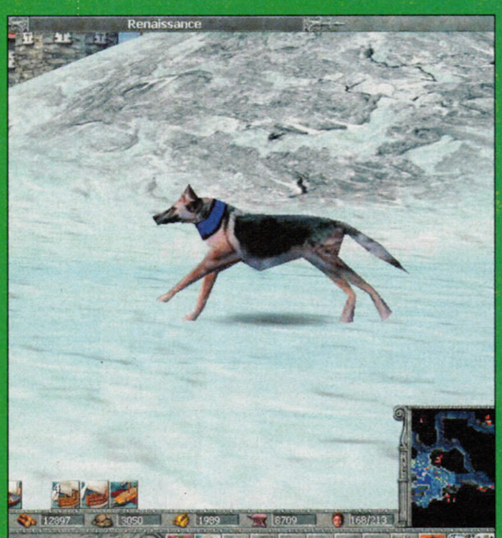


Владимир ВЕСЕЛОВ

Если с выбором "Стратегии года" проблем не возникло, то над тем, какую же игру объявить "RTS года", пришлось крепко подумать. И дело тут не в том, что игр этого жанра вышло много, а в том, что нового слова ни одна из них не сказала. Все, что мы увидели в этом году, очень напоминает то, что видели в прошлом, а то и позапрошлом. Наконец, взвесив все pro и contra, мы остановились на Empire Earth. Именно эта игра обобщила все то хорошее (и не очень хорошее), что было наработано в жанре за последние годы. Причем сделано это творчески.

Признаюсь честно, когда я писал обзор Empire Earth в прошлый номер, был соблазн в качестве заголовков отдельных главок взять названия разных игр (Age of Empires, Казаки, Sudden Strike и так далее) и показать, что отдельные аспекты игры взяты оттуда и что некоторые эпизоды очень напоминают то, что мы уже видели. Но потом я от этой идеи отказался и, наверное, зря. Ведь если игра похо-





жа одновременно на несколько столь не похожих друг на друга игр, это явно означает, что у нее есть свое лицо. Более того, все перечисленные игры имеют немалую армию поклонников, а если все эти армии объединить вместе (а именно это и может проделать Empire Earth), то получится, что она интересна подавляющему большинству любителей RTS.

Ну а что хорошего в игре как таковой? Прежде всего, масштабность. Я думаю, у большинства игроков есть какой-то любимый исторический период. Кому-то нравятся игры про античность, кому-то про нашу современность, ну а кому-то подавай будущее. Разработчики смогли впихнуть в игру всю историю человечества, так что и тут каждый найдет что-то для себя интересное.

Другим большим плюсом является ее продуманность, отточенность и завершенность. Нет ни одного игрового аспекта, которому разработчики не уделили бы должного внимания. Большинство из того, что вызывает нарекания в RTS, они постарались выкинуть, ну а то, что нравится игрокам, любовно сохранили. Наконец мощный редактор миссий и кампаний позволит продлить жизнь игры на достаточно долгий срок.

Словом, Empire Earth - действительно лучшее из того, что мы видели в жанре RTS в прошедшем году. Но дай Бог, чтобы наступивший год был более плодородным.

Экономическая стратегия года:

Tropico

Жанр	Экономическая стратегия
Издатель	GOD/"1C"
Разработчик	PopTop Software
Рейтинг	**9.6**

Михаил Рахаев

Эх, хорошо! Хорошо, когда можно томно прикрыть глаза и с глубокой грустью порассуждать о том, какие раньше игры были умные и интересные. Но еще лучше, когда новые умные и интересные игры просто-таки рубят дешевую ностальгию на корню. Обманываться в "прогнившем и бездейном" настоящем – это прекрасно!

Год 2001-й принес нам множество замечательных стратегий. Среди экономических можно выделить как минимум семь более чем достойных кандидатов на звание лучшей: стандартно-попсовые (но от этого не менее классные) Sim Coaster и Zoo Tycoon, выполненные в стиле ретро Merchant Prince 2 и Trade Empires, новаторская и стильная Startopia, изумительный Patrician 2 (Негоциант) и, собственно, наш сегодняшний герой и победитель – Tropico.

Если выбирать прилагательные, наиболее точно характеризующие Tropico, прежде других приходят на ум такие: "атмосферная", "многогранная" и "правильная".

Это атмосферная стратегия, потому что команда PopTop Software обладает отменным вкусом и должной последовательностью при реализации задуманного. Решено было окунуть игрока в мир небольшого латиноамериканского островка – пожалуйста, вот оно! Все, начиная от "генерации президента" и заканчивая разными мелкими деталями, заточено под выбранную стилистику. Плюс к этому замечательная музыка. А за оформление вступительного ролика и начального меню игре впору присудить специальный приз (интро в Startopia, кстати, тоже прекрасное).

Это многогранная стратегия, потому что предлагается, не побоимся этого слова, шикарный выбор различных путей к победе и процветанию. И в плане зарабатывания денег, и в плане зарабатывания популярности, и в плане внешней политики – везде игрок может позволить себе роскошь пробовать принципиально разные подходы и методы.

Это правильная стратегия, потому что ее делали опытные и умные люди. Делали качественно и, что называется, "по канонам". Пускай эти каноны и не зафиксированы нигде официально – они все равно есть. Их надо только суметь увидеть, что и было сделано при создании Tropico. Использование опыта предшественников и, повторюсь, упорство в достижении того, что задумано, – и в итоге получилась живая классика. Настолько живая, что можно гарантировать скорое появление на свет множества клонов Tropico.







Леонтий Тютелев

Симулятор года

"Ил-2: Штурмовик"

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	"1C"
Разработчик	1C:Maddox Games
Рейтинг	9.6



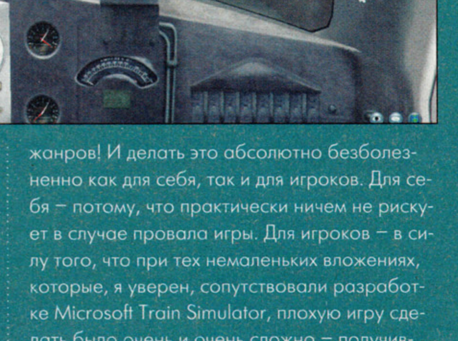
Произведение 1C: Maddox Games долго и упорно шагало к своему нынешнему успеху. К чести разработчиков, этот самый "долгострой" принес очень хорошие результаты. По всем параметрам "Ил-2: Штурмовик" – прорыв в жанре авиасимуляторов.

В игре на пять баллов выполнены практически все наиболее значимые аспекты. Возьмем физическую модель. Мне ни разу не доводилось слышать, чтобы кто-то находил в "Ил-2" серьезные недоработки в физике. Напротив, все знающие толк в авиасимуляторах люди отдают должное трудам Медокса и компании по части реализации физической модели. Причем речь здесь идет не о каком-то отдельно взятом параметре – все составляющие поражают своей детальнейшей проработкой, начиная от невероятно отлаженной системы повреждений (как внутренних, так и визуальных) и заканчивая поведением самолетов в воздухе.

А какова в игре графика! Однозначно, ни в одном боевом симуляторе до выхода "Ил-2:Штурмовик" не было настолько детализированной визуальной части. Модели самолетов прорисованы до самых мельчайших деталей, облака беспрецедентно красивы, исполнение земной поверхности, лесов, городов, наземных военных сил – все практически безукоризненно. А сколько тут разнообразнейших световых примочек и визуальных спецэффектов! Даже самый продвинутый action по грандиозности графического перформанса вряд ли поспорит с отечественным симулятором.

"Ил-2: Штурмовик" – это, безусловно, событие в мире симуляции. Причем, я уверен, это событие не одного года. Это, возможно, веха в развитии данного жанра. Качество "Штурмовика" настолько высоко, а игровая атмосфера и возможности настолько привлекательны, что даже не интересовавшиеся до этого военными симуляторами люди невольно обращают свои взоры на данный проект. К тому же не стоит забывать о том, что "Ил-2" установил ряд новых стандартов для всех последующих произведений жанра. И теперь конкурентам непременно нужно будет равняться на качество этого проекта при создании новых творений.

Ну, а самое приятное во всей этой истории – то, что лучшим авиасимулятором и игрой, получившей самые высокие оценки и наиболее лестные отзывы всех без исключения компьютерных игровых изданий мира, стал отечественный проект. Поздравления Олегу Медоксу и его команде!



Открытие года

Microsoft Train Simulator

Жанр	Железнодорожный симулятор
Издатель	Microsoft
Разработчик	Kuju Entertainment
Рейтинг	7.9

То, что денег много не бывает, еще раз с блеском доказал, наверное, самый богатый игровой издатель – Microsoft. Имея солидные капиталы, эта компания может позволить себе экспериментировать... с созданием новых жанров! И делать это абсолютно безболезненно как для себя, так и для игроков. Для себя – потому, что практически ничем не рискует в случае провала игры. Для игроков – в силу того, что при тех немаленьких вложениях, которые, я уверен, сопутствовали разработке Microsoft Train Simulator, плохую игру сделать было очень и очень сложно – получившийся проект, даже если бы он оказался чрезмерно специфическим, своих благодарных поклонников нашел бы в любом случае.

В общем, компания Билла Гейтса в ушедшем году подарила нам новый жанр. Причем сделала это без видимого напряжения.

Имитатор управления железнодорожным составом предлагает вам несколько маршрутов движения, различающиеся характеристиками локомотивы (и даже паровозы), отличную физическую модель и, как следствие, море довольно забавного времяпрепровождения.

Это только при поверхностном подходе может показаться, что управлять железнодорожным составом – дело не шибко занимательное и совсем не динамичное. Разработчики из Kuju Entertainment доказали обратное. В течение выполнения миссий в Microsoft Train Simulator с вами случится много всего интересного, произойдет невероятное количество очень напряженных ситуаций, которые потребуют от вас холодной головы, трезвого расчета и хороших навыков машиниста. Ну, а если не справитесь с заданием, то будьте готовы к самой настоящей железнодорожной катастрофе!

Для дебюта у произведения очень сильная графика и великолепный звук. И хотя второй железнодорожный проект – Trainz получился еще красивее, заслуг пионеров жанра это ни в коем случае не умаляет.







Microsoft Train Simulator не стал сверхпопулярным хитом, но открыл новое направление в компьютерной симуляции и, конечно же, подарил много приятных минут общения с собой любителям путешествий по железной дороге.

Российский симулятор года "Дальнобойщики-2"

Жанр	Автосимулятор
Издатель	"1С"
Разработчик	Soft-Lab NSK
Рейтинг	**8.6**

Вы заметили, что все отечественные хитовые проекты (будь-то "Симулятор года" – "Ил-2:Штурмовик", рассматриваемые "Дальнобойщики-2" или же психоделические "СамоГонки") создавались в течение очень продолжительного времени? Долго запрягали, но как поехали!

"Дальнобойщики-2" – игра не имеющая аналогов. Разработчики из новосибирской компании Soft-Lab NSK создали целую игровую вселенную! Их творение нельзя впихнуть в рамки узкого понятия "симулятор" – здесь есть и элементы неплохого менеджмента, и адвентюры, и РПГ! И все это настолько тесно и органично переплетено в один клубок, что воспринимается как субстанция органическая и предельно самодостаточная.

Несмотря на оригинальность и ни-на-что-не-похожесть, "Дальнобойщики-2" требуют минимального времени на привыкание – игра понятна уже с первых минут. Но это вовсе не значит, что геймплей прост и однозначен. Напротив, в этом творении игрок волен развиваться так, как его душе угодно – четких требований по прохождению произведения не существует.

Производит сильное впечатление физическая часть проекта. Даже сидя за экраном компьютера, вы, чуть-чуть включив свое воображение, сможете почувствовать мощь и инертность большущего тягача, вибрации усердно трудящегося двигателя, услышать, как гремит груз в грузовом отделении и как шуршат по асфальту шины. Машина ведет себя как в жизни – не многим разработчикам удается заставить игрока почувствовать это в игре.

"Дальнобойщики-2" - очень атмосферная вещь. На ваших глазах тут происходит смена времени суток и погодных условий. И воспринимаются эти эффекты не как дань возможностям современных компьютеров, а как совершенно обыкновенный элемент реализма. Кстати, на создание реалистичной картины очень хорошо работает и звук. Мир "Дальнобойщиков" до предела насыщен звуковыми эффектами. Даже музыка устаревшей "Арии" здесь приходится как нельзя более кстати.

Графика проекта весьма самобытна и очень мила. Внешность произведения не похожа ни на один другой автомобильный проект. И не слушайте тех, кто говорит, что в "Дальнобойщиках-2" отсталая графика. Она здесь просто другая, но идеально вписывающаяся в атмосферу путешествий в качестве водителя-дальнобойщика.

Еще одна российская удача в ушедшем году!



Аркадные автогонки года Stunt GP

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Nintendo
Разработчик	Team 17
Рейтинг	**7.8**

Stunt GP – игра очень жизнерадостная. Она понравилась сразу же всем без исключения игрокам, будь то заядлые симуляторщики, вдумчивые стратеги, злобные "квакеры" или же замороченные РПГ-шники. Секрет прост. Классический рецепт, по которому изготовлена эта веселая гоночная аркада, оттачивался многими разработчиками на разнообразных игровых платформах на протяжении долгих лет. И создателям Stunt GP, известным своими "вормами" Team 17, оставалось лишь удачно реализовать наработанные идеи. Со своей задачей они с блеском справились – в Stunt GP сложно найти хотя бы один изъян.

Внешний вид игры отвечает самым высоким требованиям. Слагаемые безупречной





внешности – это очень яркие, нарядные текстуры, впечатляющий дизайн трасс (которых более двадцати штук!), предельно детализированные задники, ладные модели машинок (коих, кстати, в игре тоже уйма) и море красивейших спецэффектов. Дополняет это буйство цвета забавный звук, составленный из весьма прикольных сэмплов и ненавязчивых музыкальных композиций.

Очень насыщенным получился геймплей, как во время гонки, так и в момент предстартовых приготовлений. За победу игроку вручаются кредиты, которые он должен расходовать на "раскрутку" своего автомобиля. Система тюнинга тут – что надо даже по строгим симуляторским меркам. Ну, а непосредственно на трассе скучать вам не придется ни при каких обстоятельствах. Удивительно, но факт – игровой процесс откровенной аркады обладает недюжинным стратегическим элементом! Тут вам придется планировать дозаправки (топливо, расход которого существенно возрастает при использовании ускорения, надо заливать минимум один раз на протяжении заезда) и выбирать соответствующий количеству пит-стопов стиль езды. В итоге, угадать, кто станет победителем очередной гонки, весьма непросто.

В Stunt GP очень грамотное управление и изумительная физика. При желании вы можете "мутить" контролируемые заносы, не возбраняется дерзко пихать оппонентов, устраивать на трассе самые настоящие свалки.

Stunt GP обладает одной нехарактерной для такого рода аркад особенностью – она очень долго не надоедает. И еще в этом произведении есть особый шарм – оно притягивает к себе игроков, независимо от возраста. С виду детский проект обладает образцовой играбельностью.

Определенно, это лучшая гоночная аркада за последние годы.

Спортивный симулятор года
FIFA 2002

Жанр	Симулятор футбола
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Sports
Рейтинг	**8.2**

Все-таки, сколько мы ни ругаем EA Sports, надо признать, что "подведомственные" канадцам жанры делают определенные шаги вперед. Ежегодно, хоть одна из основных спортивных серий преподносит нам приятные сюрпризы. В 2000 году за всех отдувался хоккей, который позволил желающим собственноручно настроить геймплей во всех его нюансах. Ну, а ушедший 2001-й нежданно порадовал вполне очевидным прогрессом в симуляторе народной игры – футболе.

EA Sports решили внести существенные изменения в игровой процесс, сделав его живее и реалистичнее. Одно ключевое новшество, а именно – видоизмененная система игры в пас, вдохнула в приевшуюся уже серию новую жизнь. Игрокам пришлось в срочном порядке менять навыки игры в FIFA Soccer. И вы знаете, я не слышал ни одного недовольного в связи с этим возгласа. Напротив, все хором признавали этот ход удачным и даже единственно возможным для дальнейшего прогресса серии.

А еще разработчики сделали вещь, в осуществление которой перестали верить даже самые отчаянные любители виртуального футбола. Они разрешили менять раскладку клавиатуры! Несколько запоздавший (все давно уже привыкли к комбинации клавиш от EA Sports), но от этого не менее приятный сюрприз.

Порядком усовершенствована физика мяча – отскоки и рикошеты стали правдоподобнее, логичнее выглядит влияние на игровой процесс погодных условий.

Не обойдены вниманием и некоторые игровые аспекты, например, жестче отслеживается правильность исполнения подкатов.

Ну и, конечно же, подверглись модернизации графика и звук. Тут у EA Sports все традиционно сделано на высшем уровне.

Игра получилась хорошая, даже несмотря на практически полное отсутствие в ней наших команд. Впрочем, теперь это нас нисколько не расстраивает, ведь на помощь всегда готова прийти подмога в лице отличной "Русской Лиги", а также нескольких новых отечественных патчей (обзор смотрите в этом номере).





ЕВРОПА II



«Играю. Войн нет. Тишина. Все прокачиваются. Присмотрел себе державку в союзники (Грузию). Начинаю ей приплачивать, чтобы привязать к себе. А после и завассалить. А после и присоединить. Доплатил до "друзей", чтобы позеленела в списке отношений. Заключили династийный брак. Потом глянул, а её лидер военного альянса (Испания) аж почернел – с "-15" упал до "-174"! Если комп "понимает", что я договариваюсь с его союзником, то перед AI я снимаю шляпу.»

(Cerg, www.snowball.ru/forums)

«Европа II» позволит вам принять участие в гражданской войне в Англии и лицезреть подъем Габсбургской династии. Открыть, завоевать и колонизировать Новый свет, отразить вторжение наполеоновской армии в Россию. Измените мир, создайте новую историю!



www.snowball.ru/eu2



snowball.ru
технология творчества







ирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Автосимулятор года
F1 2001

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Sports
Рейтинг	8.5

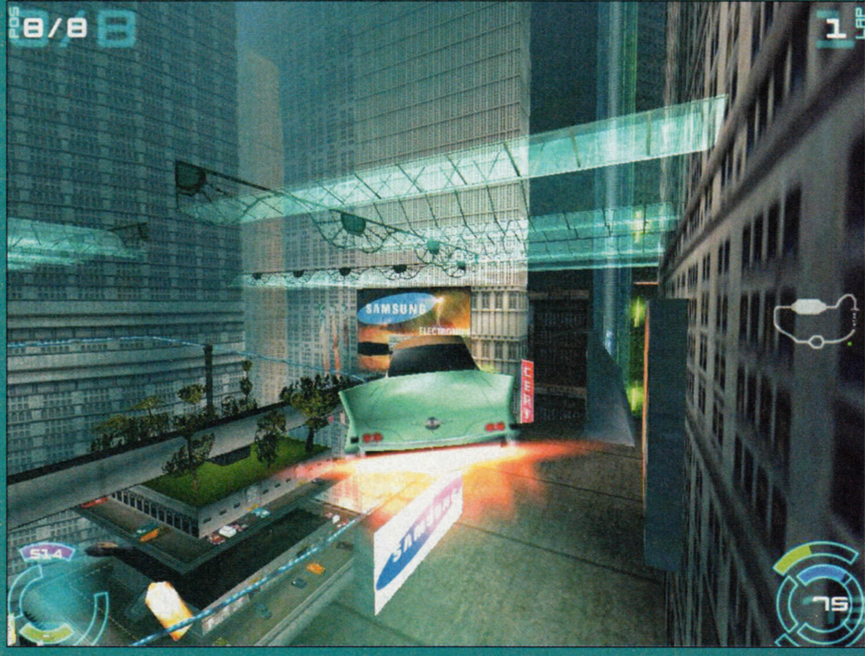
2001 год выдался неурожайным на действительно стоящие автосимуляторы. Хорошие имитаторы могут быть пересчитаны по пальцам одной руки. Ну, а лучшим из вышедших проектов оказался формулистический проект от вездесущих EA Sports – F1 2001.

У игры много достоинств, но основные, как мне кажется, состоят в следующем.

Во-первых, она позволяет даже неискушенному любителю автогонок освоить такое непростое занятие, как вождение своенравного болида Ф-1. В режиме обучения вы сумеете отточить все самые важные гоночные приемы при помощи виртуального помощника: рациональный разгон, правильное торможение, скоростное маневрирование, езда по идеальной траектории. Задания идут от простого к сложному. И когда вы, после долгих и упорных тренировок, проедете-таки тренировочный круг при выключенной помощи за хорошее время, то непременно получите большое удовлетворение от проделанной работы, а также почувствуете готовность к участию в настоящих Гран-при.

Во-вторых, игра предлагает нам очень продвинутую физическую модель. Взамен, правда, проект требует наличие руля и педалей, ибо без них вождение болида в предельных режимах (которые и являются залогом успеха) превращается в сущий ад. Алгоритм настроек автомобиля перед гонкой весьма детален. А модель повреждений хоть и носит местами условный характер, в целом недурна собой.

В-третьих, F1 2001, традиционно для EA Sports, выполнен просто безупречно. Игра содержит самую свежую из существующих симов Ф1 лицензию, графика произведения удовлетворит даже наиболее взыскательного игрока, звук вообще является лучшим из всех автосимуляторов, появившихся в 2001 году. Ну, а последний штрих в этом идеальном портрете делает удобный в обращении интерфейс.



EA Sports развиваются в жанре симуляторов очень интенсивно. Третий проект фирмы уже вплотную приблизился к идолу имитаторов Ф1 – Grand Prix 3. В будущем нас ожидает очень интересное противостояние: фанат Джефф Краммонд – с одной стороны и подразделение EA, изготовляющее только хиты, – с другой. Если честно, я не решусь отдать кому-либо из этой парочки предпочтение. Ну, а пока EA Sports со своей "Формулой" стали лучшими в ушедшем году.

Футуристическая аркада года
New York Race

Жанр	Футуристические гонки
Издатель	Wanadoo
Разработчик	Kalisto
Рейтинг	8.5

Как вы думаете, абсурдно ли звучит словосочетание "интеллектуальная гоночная аркада"? Не спешите с ответом – все не так однозначно. Игры бывают оч-чень разные, и те из вас, кто столкнулся с недавним французским произведением New York Race, поймут, о чем я говорю. Аркада может быть весьма умной, а по напряжению легко способна обставить иной симулятор. Конечно же, если речь идет об игре, подобной New York Race.

Все дело в том, что разработчики сумели создать довольно необычные уровни, дизайн которых обуславливает новый подход к моделированию игрового процесса. Перед нами первая полноценная гонка в трех измерениях. И даже не пытайтесь убедить меня в том, что это уже не racing, а нечто тяготеющее к авиационным аркадам. Я не соглашусь. Почему? Да потому что ведет себя болид будущего здесь точно так же, как делают это "коллеги" из десятков других похожих футуристических аркад. У него "автомобильные" повадки. А главное отличие в том, что здесь машина движется не по поверхности трассы, а летит.

Перемещаться приходится по мегаполису отдаленного будущего. Здесь нет дорог, а есть воздушные маршруты. Обгон может совершаться не только слева/справа, но еще и сверху/снизу. Сначала трудно перебороть себя и грамотно "подключить" третье измерение, однако со временем начинаешь "врубаться", и удовольствие от проекта получаешь колоссальное. Трассы в New York Race насыщены разнообразными объектами третьего плана, имеют кучу развилок. Запутаться в таком хаосе очень просто. Поэтому треки нужно изучать.

Управление высшего класса демонстрируют нам компьютерные оппоненты. Они изящно подхватывают налету все бонусы и очень уместно их используют.

В игре очень продуманное и несколько замороченное управление. И вам необходимо приручить все клавиши, так как использование каждой приносит реальную пользу, и только при полном взаимопонимании со своим крафтом вы сумеете бороться за победу.

New York Race – это золушка ушедшего года. Никто не ожидал, что в одном из самых массовых за последнее время поджанре гоночных игрушек – футуристическом однозначным лидером окажется практически нераскрученный проект. Если вы еще не видели New York Race, то обязательно посмотрите.



RPG года
Wizardry VIII

Жанр	RPG
Издатель	"Бука"
Разработчик	Sir-Tech Canada
Рейтинг	**8.6**

Игорь Бойко

Тяжко писать хвалебную оду игрушке, которая у тебя сидит в печенках, при этом завидуя черной завистью всем тем, кого не давила необходимость проскакивать все локации стремглав, иногда сознательно уворачиваясь от боев, а значит, и от последующей раздачи экспы! Неправильно это, но такова наша тяжелая судьба, заставляющая попутно постигать высшее мастерство получения удовольствия от игр в подобных условиях.

Серия "Визардрей" всегда славилась масштабами и хардкорностью. Не подкачала в этом плане и восьмая часть. Честно говоря, я себе слабо представляю, каким макаром неподготовленный юзер сможет отыскать в игре некоторые замаскированные фишки. Те же ретро-донжоны, например. Обнаружить и пощупать шесть рун на кладбище - до этого можно допетрить. Догадаться, что после этого нужно вогнать обычный кинжал в угловой кладбищенский столб - это уже что-то. А то, что потом нужно выйти за ограду, найти вновь появившийся кружок из белых грибков и полезть в него - это уже только после вещего сновидения. Получается комбинация, на фоне которой сложнейшие шахматные этюды покажутся детскими пятнашками.

Боюсь показаться старомодным, но W8 показалась мне первой трехмерной ролевой игрой, после которой любое возвращение к спрайтам будет восприниматься как анахронизм. Ибо все монстры и эффекты выполнены не просто хорошо, а любовно. Прекрасны раны, полосующие тела противников, расширяющиеся с каждым пропущенным ударом, начинающие кровоточить и приводящие оппонента к гибели.

Превосходна система нанесения магических ударов, которая впервые обрела истинную пространственность. Теперь фаейрбол не просто вылетает в направлении противника, но устремляется в обозначенную на поле боя точку. И попадут под его воздействие не все противники скопом, а только те, кто оказался в соответствующем радиусе поражения. Все наглядно, просто и изящно. Все участники боя несут на себе видимые отпечатки примененных против них заклинаний.



Рядовой Sparcle! Уже только за озвучку этой самочки тринни я бы дал этой игре "Оскара". Удивительная смесь энтузиазма, боевого задора, наивности и женственности. А как она гордится собой, периодически напоминая "... and remember, I'm the whole private of IUF!" И она не одинока, в родной версии все голоса звучат естественно и непринужденно. А как завораживающе томно общаются с игроком зловещая Al-Sedexus и ее подружки...

На фоне этого довольно странно выглядит локализационные имитации голоса Михал Сергеича и фразы типа "Твою мать!". Каждый раз, когда приходится слышать нечто из репертуара "братков", происходит мгновенный отбой погружения в игровую среду. Остается надеяться, что уважаемая "Бука" сделает соответствующие выводы, и в дальнейших локализациях ролевушек таких пенок мы больше не услышим.

При этом прошу помнить, что Россия - единственная страна, где вышла локализованная версия восьмых Визардрей. Создавшим этот шедевр Сиртечам так и не удалось договориться ни с одним из западных издателей, в результате чего W8 продается исключительно через сеть онлайновых магазинов.

Напоследок хочется пожелать всех благ команде, которая создала эту игру. С неприкрытой корыстной целью: в не слишком недалеком будущем заполучить следующую часть сериала.



Игра года в жанре Diablo
Diablo II expansion Pack: Lord of Destruction

Жанр	Diablo
Издатель	Blizzard
Разработчик	Blizzard North
Рейтинг	**Add-on**

Андрей Алаев

С играми в жанре Diablo есть только она проблема - они выходят очень редко, а происходит это, похоже, потому, что, кроме Blizzard, никто их делать так и не научился. Вот и приходится в разряд игр зачислять и адд-оны, хотя в данном случае это, как мне кажется, не криминал.

В принципе, Diablo можно вводить как вполне легальный поджанр RPG. Берется за основу классический Rogue и дополняется безбашенным и беспощадным экшеном, беготней и рубкой. Еще, судя по всему, нужно добавить чуть вдохновения, того самого, ко-









торое не хочет покидать стены Blizzard North. Того самого, которое превращает адд-он в нечто большее, изменяющее саму суть игры.

И это именно так! Классическая D2 и LOD - это две принципиально разные вещи, и разные даже не потому, что появилось два новых интересных класса персонажей. Друид, которого можно развивать и как волшебника-недоучку, и как сокращенный вариант некроманта с его способностями к вызову миньонов, и как традиционного бойца, а можно попробовать совместить эти пути; и убийца, приносящий в "Дьяблу" нечто доселе невиданное - боевого персонажа, работающего изящно и красиво. Классы - это многое, но отнюдь не все.

Что действительно выделяет LOD из сонма RPG-адд-онов (скажем, к играм на Infinity), так это мелкие нововведения, делающие игру и за старых персонажей совершенно другой. В принципе, понятны причины появления предметов, доступных для использования только одним классом (чтоб рисовать меньше моделек), но они оживляют и разнообразят игру очень-очень сильно. И это ведь, как говорится, полбеды - руны и рунные слова изменили саму суть сокетных предметов и заметно повысили их ценность, а jewel'ы и новые рецепты выпечки crafted items в недрах кубика-рубика приводят просто к чудовищному разнообразию различных шмоток. Плюс - эфирные, невосстановимые предметы. Плюс - расширенная и улучшенная работа с наемниками. Плюс - чудный, потрясающе красивый и интересный пятый акт. Разве после всего этого кто-то еще играет в обычную "Дьяблу"?

Diablo движется по пути классического ружа, обрастая классами и скиллами. Конечно, до сложности и реализма, скажем, Nethack ей никогда не дорасти, но направление выбрано верно. Все ждут третью часть, понимая, что ждать ее придется ой как долго (если вообще придется), а пока на троне лучшей игры года в жанре Diablo пусть восседает многократно убиенный "Баал".

Адвентюра года
The Mystery of the Druids

Жанр	Adventure
Издатель	CDV Software Entertainment AG
Разработчик	House of Tales
Рейтинг	**8.2**

Андрей Алаев

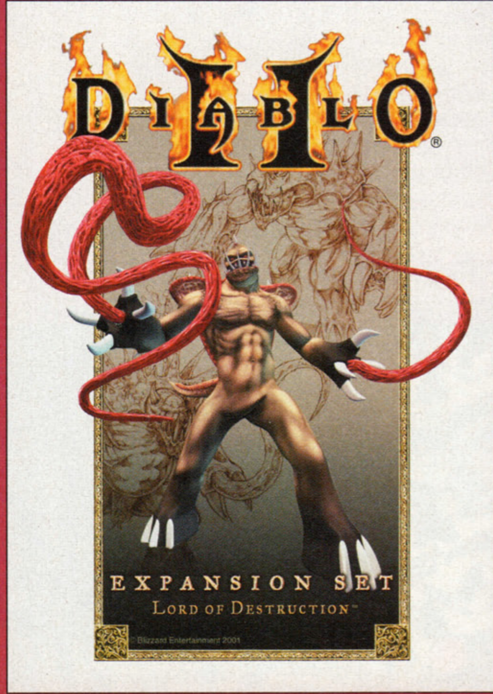
Год выдался чудовищно неурожайный на адвентюры. Точнее, урожай-то был собран, и изрядный, вот только оглядываясь назад, еще раз осознаешь, как мало в нем зерен и как много плевел. Просто даже в некотором роде стесняешься отделять агнцев от козлищ - число последних чудовищно. Причем появляются они, где ни попадя.

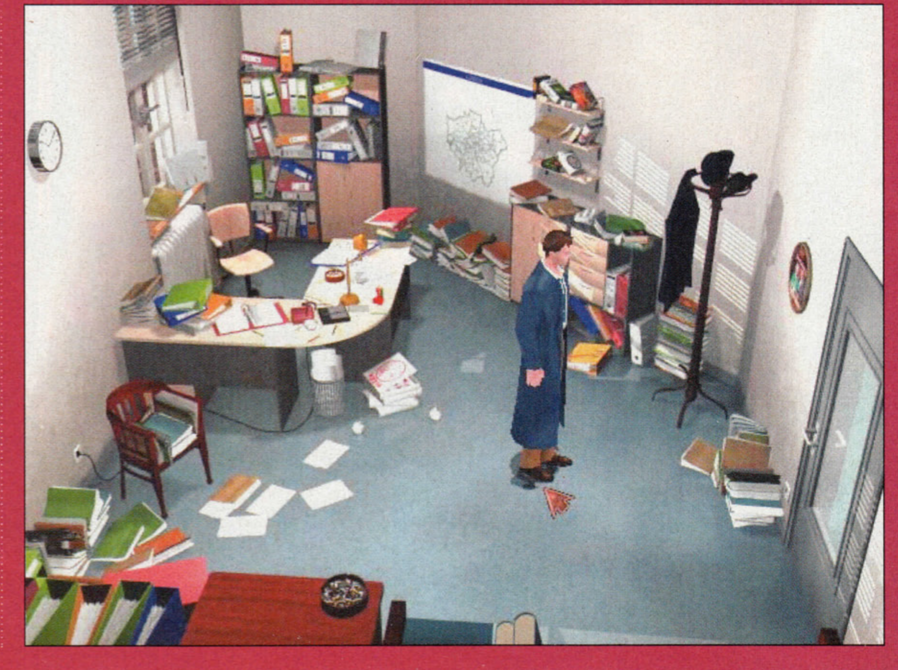
Скажем, сколько надежд на возрождение жанра было связано с Гилбертом Гудмейтом, и сколько из них было вдребезги разбито им сразу по появлению? Адвентюристам особенно тяжело с неоправданными ожиданиями: сколь не были ролевики разочарованы многими проектами этого года, такое потрясение они испытали разве что в случае с Anachronox.

Но вернемся к нашему призеру. Хочу сказать главное - пусть это действительно интересная игра, редкий в последнее время детектив. Пусть с интересными элементами мистики. Пусть это даже слегка мультигеройная игра (не поднимающаяся до вершин Day of the Tentacle или Zak McCraken, но все равно мультигеройная). Пусть на нее у нас в журнале была весьма и весьма положительная, практически хвалебная рецензия. Пусть мы даже поставили ей "Компас".

Пусть.

Но, увы, лучшей адвентюрой The Mystery of the Druids признана нами исключительно по причине отсутствия каких-либо иных достойных конкурентов (и в основном, за чудовищную задержку выхода Runaway во всем мире, кроме Испании). Практически "за неявкой истца на заседание", "за уклонение команды противника от матча". Это хорошая игра, не поймите меня неправильно, но если





приходится ее выделять как образец жанра, значит, что-то в датском королевстве не просто подгнило, но развалилось в труху.

Но, повторюсь, сами по себе "Друиды" вполне удались, пусть даже графическая реализация и далеко не на современном уровне. В конце концов, ведь главное не графика, а идея, верно? И, в общем-то, не так уж и плохо все это выглядит, хотя, допустим, и меркнет на фоне "Тупых (действительно тупых) пришельцев".

Такие дела. Грустные. Огорчает, что на фоне такого вот застоя в мировом адвентюризме наши продолжают штамповать нечто, зовущееся "русским квестом" и не претендующее даже на уровень того же Гилберта Гудмейта.

New-School RPG года
Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura

Жанр	PRG
Издатель	Sierra
Разработчик	Troika Games
Рейтинг	**9.0**

Андрей Алаев

В прошлом году противостояние старой и новой школ в ролевых играх закончилось противостоянием Wizards & Warriors со стороны стариков и BG 2 со стороны сторонников нового подхода. Безусловно, Arcanum очень и очень многое унаследовал от старой доброй школы, но, как продолжатель дела Fallout, он выделен нами в качестве лучшей игры новой формации (если вас интересуют



иные претенденты, можно назвать, скажем, Anachronox, если не быть пуристом и не относить его туда, куда, собственно, он и относится - в Adventure/RPG).

Безусловно можно сказать одно - Arcanum не удался настолько, насколько ожидалось. Как обычно, те, кто совершенно был заранее безразличен, получили максимум удовольствия, а вот придирчивые прочие, увы, нашли к чему прицепиться. Так или иначе, а придется констатировать несколько нелицеприятных фактов. В частности, неудачную графику (именно неудачную, потому что атмосферы не создает) и чересчур примитивный боевой режим (тут, сдается мне, собака порылась в необходимости как-то сочетать реалтайм и походовый режим). Но это минусы.

Плюсов много больше. Достойный сюжет и приятные квесты имеются. Система - пусть не идеальная, и пусть не на 100% похожая на GURPS, как того хотелось бы отдельным эстетам - в наличии. Интереснейший, пусть и не до конца проработанный мир викторианского Средиземья с ганфайтерами и магами тоже есть, а к нему приложено неплохо смоделированное противостояние магии и технологии (кстати, сочетание это чуть не впервые на PC реализовано, ибо Shadowrun выходил только на СЕГЕ). Что еще назвать? Разве что похожесть на Fallout, что для меня, положим, и не является фактором определяющим, но для широких масс значит очень и очень много.

В принципе, у Арканума были все шансы стать ролевой игрой года. Этому благоприят-

Запоздалый комментарий Ивана Жилина

Я не стал писать про Arcanum.

Разумеется, сначала у нас с Алаевым была драка. Не то, чтобы действительно драка, но, скажем так, перепалка. Перебранка. Пере... Пере... Перестрелка практически. Без жертв и collateral damage, кидания кошки, безвременно покинувшей редакцию, и тому подобных излишеств. Спокойно решили, что писать будет Шеф.

Через две недели, если не меньше, редактор грустно сообщил: "Можешь писать. Бери, хочешь – ругай, хочешь – хвали, мешать не буду. Игра хороша, хотя недостатков в ней хватает, она даже частично оправдывает надежды, она достойна, но... Про нее неинтересно писать".

Я воспрянул духом, но ненадолго. Минут на пять, не более. Ровно столько мне потребовалось на осознание того факта, что мне тоже неинтересно писать про Арканум. Это бывает. Конечно, игрокритик – должность подневольная, скажут – пиши, скажут "хвали" - тем более пиши, и не вздумай говорить и слова правды наивному читателю. Но должности редактора раздела и идеолога раздела же дают некоторую свободу. Поэтому ревив Arcanum был взвален на широкие плечи Выпускающего.

Просто близкий взгляд на игру выявил то, что многие подозревали уже на уровне демо-версии. Это не то, чтобы плохо, но... так разочаровывающе.

Атмосфера. Где-то что-то не дотянуто, я не могу уловить, что и где, но почему-то у меня не было ощущения в своеобразную такую викторианскую Англию с одной стороны, и сокрушительную жюльверновскую техно-эпопею с другой. Мысль о визите в обычный фантазийный мир с гномами и эльфами не посещала, естественно, мой больной мозг, а то бы разочарование стало еще сильнее.

Система, хорошая, весьма знакомая в основе своей (чего ж тут незнакомого, коли фоллаутовский SPECIAL нонеча известней AD&D, да и гурпса многим родна и близка), с интересными добавлениями в виде разной организации магии и технологии (колледжи и дисциплины соответственно), чем-то все же не устраивала. То ли левел-капом, то ли самим наличием левелов, то ли оставшимися в живых хит-пойнтами (тяжкое наследие Fallout побеждало, беспощадно растопчая своих врагов).

И так далее. В сюжете что-то где-то иногда прихрамывало, линейность и некоторые забавные (вернее сказать, not-so-забавные) затыки и затычки периодически раздражали. Боевая система вообще явила собой свинью, натурально, подложенную свинью. Ведь это совершенно невыносимо, когда в реал-тайме сила огнестрельного и холодного оружия один, а в походовом режим куда как другой, что позволяет создавать совершенно чудных файтеров-головорезов и в свою очередь не дает развернуться во всю силу честному ганфайтеру. И это если умолчать о так и не состоявшемся балансе магии и технологии, о том, что за мага играть попросту скучно, точнее просто омерзительно.

В общем, так вот, капля за каплей, и складывается не самое приятное мнение об Аркануме. Принимаешь, конечно, во внимание былые заслуги авторов, попытку создать нечто, доселе на PC невиданное, традиции Fallout, все такое прочее... Принимаешь, конечно, но от этого веселей не становится. Скучновато играть. А писать – и вовсе неинтересно.

Скрепя сердце и закрыв глаза на серьезный рейтинг, выставленный игре, заявляю ответственно: меня Arcanum разочаровал. Не оправдал надежд и оказанного ему высокого доверия. Не стал претендентом на звание "RPG года". Не затягивает. Может, и затягивает, но не так, как Grandia II. Истину говорю, а кто не внемлет – сам виноват.



ствовало все: неудачи Anachronox и PoR II (во втором случае - относительная), отложенная NWN и не идеальная реализация Wizardry 8. Однако больше всего создатели нагадили себе сами, выпустив не отточенный и не вылизанный до блеска продукт. Жаль, и остается надеяться, что продолжения будут более достойны не только звания лучшей RPG новой школы, но и лучше RPG вообще. Впрочем, еще есть надежда на встроенный редактор и энтузиастов. В конце концов, выпущенный десять лет назад FRUA до сих пор используется для ролевой самодеятельности, почему бы и редактору на движке Arcanum не жить столь же долго?

Action-RPG года: Gothic

Жанр	Action-RPG
Издатель	Interactive/"1C"/Snowball.ru
Разработчик	Piranha Bytes Software
Рейтинг	**8.4**

Кшаду

Как написал один из западных игровых сайтов, Gothic – это то, чем должна была быть Ultima 9. И в самом деле, игра действительно удалась. Хотя, на первый взгляд, немецкие игроделы из фирмы Piranha Bytes в своем первом творении вроде бы ничем особо невероятным нас не удивили.

В "Готике" нет эпичности и размаха BG, загадочности и интеллектуализма "Плэйнскейпа", невероятной ролевой изощренности "Фолаутов". А есть крохотный камерный мир-тюрьма, населенный достаточно скудной фауной, весьма простенький (чтобы не сказать – примитивный) бой в реальном времени с парой-тройкой атакующих приемов и одним защитным, ролевая система, которая сродни скорее несмываемому пятну на репутации RPG – "Дьябле", чем достойной ролевой игре. И, тем не менее, "Готика" – это именно ролевуха. Причем одна из лучших, во всяком случае, в минувшем году.

Чем же она берет сердце ролевика? В первую очередь, тем, я думаю, что создатели игры невероятно точно прошли по узкой тропинке "ролевости", не пытаясь сойти с нее ни на шаг в сторону, не даже попрыгать на месте. С первых же секунд, попадая в мир "Готики", вы оказываетесь в шкуре безымянного преступника, чья вина вам так и не откроется. Да и важно ли это? Вы на протяжении все игры будете чувствовать себя этим самым заключенным, который сначала просто хочет выжить, затем – достичь какого-то положения, а в конце – вырваться на свободу из мира-тюрьмы. И ничем другим, кроме рамок этой роли, игрок не ограничен.

Разумеется, в игре есть сюжет, которому, хочешь - не хочешь, приходится следовать. Однако построен он таким образом, что его рамок попросту не замечаешь. Ибо путей обрести долгожданную свободу не так уж и много, поэтому, начиная с какого-то момента, уже просто не остается выбора и нужно идти до конца по избранной дороге.

Особых слов заслуживают обитатели "Готики" (все эти диггеры, стражники, торговцы, охотники, крестьяне, наемники, послушники и прочие, прочие). Если животный мир игры не отличается особым разнообразием, то мир NPC, складывается впечатление, именно такой, каким бы он был, попади мы в реальной жизни в подобную ситуацию. Ибо окружающие нашего героя люди действительно ведут себя: исполняют служебные обязанности, занимаются домашними делами, просто общаются между собой. Когда приходит ночь, то ложатся спать. Очень не любят, если какой-нибудь чужак без спросу заходит в их жилье. И так далее, и тому подобное.

Одним словом, давненько мне не приходилось испытывать ощущения реальности окружающего мира и происходящих в игре событий. А "Готика" это все предоставила сполна. Оттого и является она событием незаурядным и, без сомнения, достойным того, чтобы быть отмеченным.





ЗДЕСЬ ВЫЖИВЕТ ТОЛЬКО СИЛЬНЕЙШИЙ.





WWW.SNOWBALL.RU/RPG



Unreal Tournament 2

Юрий Пашолок

Унификация

Издатель	Infogrames http://www.infogrames.net/
Разработчик	Digital Extremes http://www.digitalextremes.com
Жанр	FPS
Дата выхода	Не объявлена
Сайт игры	Отсутствует
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2295.html
Смотри на диске	Скриншоты

Золотое правило любого игродела - каждая удачная игра должна получить продолжение. Вот и Unreal, один из лучших шутеров в истории экшена, к сегодняшнему дню успел немного "разветвиться": в конце 1999 года игровой мир получил ориентированный на сетевой режим Unreal Tournament. Несмотря на то, что вышедший практически одновременно Quake III Arena был динамичнее и технически совершеннее своего конкурента, многие назвали UT игрой года. Можно было даже не сомневаться, что детище Epic Games получит продолжение, однако анонс Unreal Tournament 2 все затягивался и затягивался. Игра была официально представлена лишь в начале января этого года, причем ее разработчиком была уже не Epic Games, а Digital Extrems. Всеобщее ликование? Не совсем...

Дитя корпоративной политики

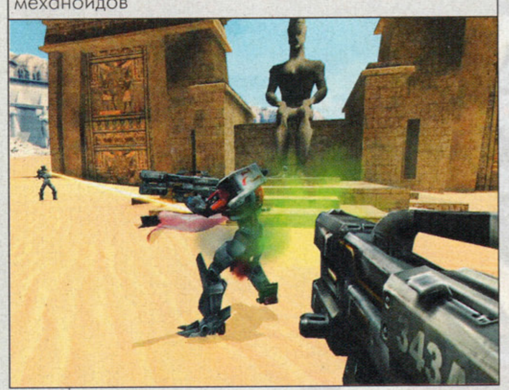
Для того чтобы иметь полное представление о том, что же скрывается под вывеской Unreal Tournament 2, следует мысленно перенестись на полгода назад. В конце августа Digital Extrems анонсировала свою первую игру - шутер Unreal Championship. Игра, разрабатываемая для игровой консоли Xbox, с самого начала была ориентирована на сетевой режим игры, многие ее не без основания называли логическим продолжением Unreal Tournament.


Атмосфера технологического декаданса

А теперь вернемся обратно и внимательно посмотрим на Unreal Tournament 2. Официально представленные скриншоты и артворки из игры производят очень странное впечатление. Причина? Дело в том, что более 75 процентов оружия, некоторые из персонажей и пара уровней из UT2 в точности копируют то, что ожидается в Unreal Championship. На самом деле, ничего странного в этом нет: налицо корпоративная политика Infogrames, у которой игра на разных платформах может называться совершенно по-иному.

Но, скорее всего, UT2 не будет полной копией Unreal Championship. Разработчики обязательно добавят новых персонажей, уровни и прочее. Другое дело, что основа игры все равно останется рассчитанной на приставки, и, как это повлияет на сетевой режим Unreal Tournament 2, остается только догадываться. Более-менее определенно можно сказать лишь одно: в связи с анонсом UT2 вероятность портирования Unreal Championship на PC равна нулю.

Египет. Где-то рядом старина Сэм мочит механоидов





Направление главного удара

Итак, что же ожидается в Unreal Tournament 2? Для начала - высококачественная графика: основой игры является Unreal Warfare Engine, на базе которого также разрабатываются Unreal 2 и Deus Ex 2. Нынешнее "железо" во многом развязало разработчикам руки, так что модели игроков по пять тысяч полигонов гарантированны. Кроме того, существенно выросли в размерах карты, по этому показателю Unreal Tournament 2 может поспорить с Tribes 2.

Следует отметить, что в Digital Extrems работают отличные дизайнеры: игра выполнена в техностиле, и, несмотря на то, что на скриншотах попадаются древнеегипетского вида сооружения, они не выбиваются из общего (футуризировано-железобетонного) стиля, что в нынешних проектах встречается довольно редко. Моделей игроков будет около пятидесяти штук, и, скорее всего, разработчики разобьют их на классы.

К ныне существующим режимам Deathmatch, CTF, Assault и Domination добавятся еще два - Survivor и Bombing Run. Учитывая серьезно выросшие в размерах уровни (коих будет около тридцати штук), можно ожидать от разработчиков переделки такого режима, как CTF, который может стать похожим на Tribes. Данная идея не лишена смысла - доподлинно известно, что в Unreal Tournament 2 появится техника. Правда, максимальное количество игроков на сервере по-прежнему будет ограничено числом 32.

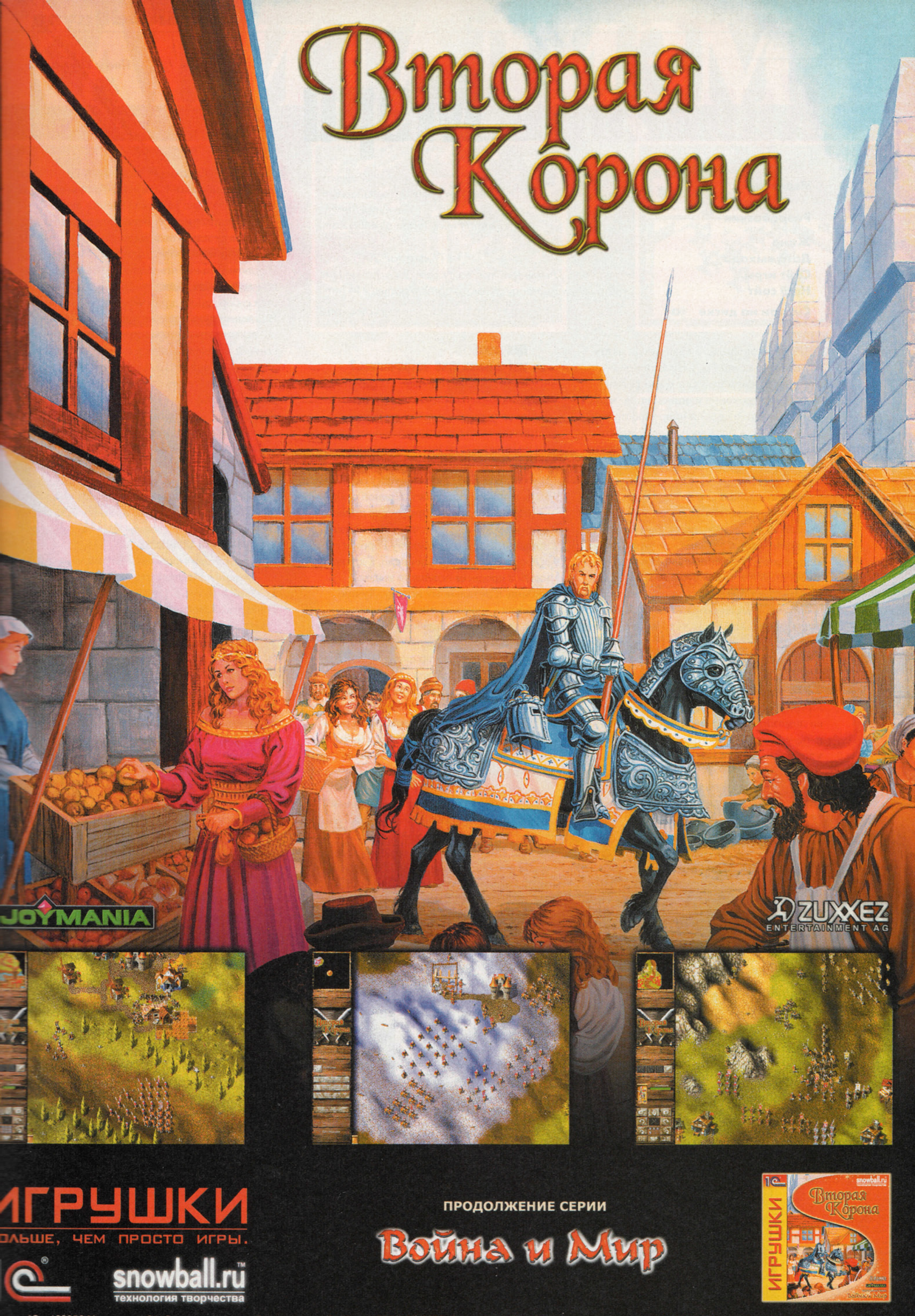
Не остался в стороне и одиночный режим игры: разработчиками обещано сразу три кампании.

Операция "Буря в Стакане"

Как видите, Digital Extrems готова предоставить продукт, удовлетворяющий потребности большого числа потенциальных покупателей. В связи с тем, что работа над "основой", то есть Unreal Championship, длится уже более полугода, особых задержек с выходом Unreal Tournament 2, скорее всего, не предвидится, и к лету-началу осени этого года он уже может появиться на прилавках.


Цирк уехал, клоуны остались

Тем не менее, уже сейчас перед Infogrames, которая издает эту игру, стоит серьезная проблема. Дело в том, что появление Unreal 2 уже не за горами, а эта игра будет иметь серьезный сетевой режим, можно не сомневаться. Кроме того, не стоит забывать и Unreal Warfare от Epic Games. Как эти три игры собираются поделить между собой рынок, не совсем понятно, особенно если учесть, что они созданы на одном движке.



Вторая Корона
JOYMANIA
ZUXXEZ
ENTERTAINMENT AG
ИГРУШКИ
ОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИИ
Война и Мир
snowball.ru
технология творчества
рма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

BloodRayne

Павел Шумилов

Кровавая Мэри

Издатель	Majesco http://www.majescosales.com
Разработчик	Terminal Reality http://www.terminalreality.com
Жанр	TPS
Дата выхода	IV квартал 2002 года
Сайт игры	http://www.terminalreality.com/Bloodrayne.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2244.html
Смотри на диске	скриншоты

Что-то зачастили вампиры в нашу вотчину. И ладно бы, исключительно в качестве мишеней для тренировки меткости игроков; в конце концов, кровососы вкупе с прочей нежитью прочно оккупировали почетное третье место среди главных врагов рода человеческого, реализуемых в играх, уступая пальму первенства лишь инопланетянам и фашистам. Загнать в гнилое нутро мертвяка ядреный осиновый кол – это мы завсегда, даже если придется для этого запустить редкостной похабности вещь вроде From Dusk Till Down. Но вот тяга упырей к тому, чтобы играть главные роли и притворяться положительными героями, настораживает. Позапрошлым летом вампиры устроили форменный маскарад на ролевых страничках журнала, недавно в Soul Reaver 2 получила продолжение сага о Каине сотоварищи, а с покрытого толстым слоем пыли голубого экрана все так же приветливо помахивает ногами и мечом человек-и-не-совсем Уэсли "Blade" Снайпс. Неудивительно, что главным действующим лицом разрабатываемой в Terminal Reality игры стала именно вампирша.

Девушка, мы с вами уже встречались?

Ответ отрицательный. Напарница Стрэйнджера из Nocturne, стройная барышня в черном кожаном комбинезоне с приаттаченными к предплечьям лезвиями не имеет к игре никакого отношения. Лезвия, кстати, серебряные, так что BloodRayne (так зовут девушку) нужно быть исключительно осторожной в обращении с ними. Малейший порез приведет примерно к тому же, к чему василиска приводит моргание, Медузу Горгону – неосторожный взгляд в зеркало, а дракона – икота в процессе огненного выдоха, то бишь к летальному исходу. Лучше клинками кромсать врагов-вампиров в традиционно насыщенном ими немецком замке, так оно безопаснее будет. Однако у нас тут не симулятор фехтования необычными предметами, а вовсе даже шутер, так что стрелять придется куда чаще, чем размахивать гипертрофированными кухонными ножами. Разработчики пока секретничают по поводу точных наименований огнестрельных игрушек, но на скринах можно рассмотреть оружие, примерно соответствующее заявленной в сюжете середине тридцатых годов прошлого века. Интересный штрих: имеющийся арсенал честно отображается на полигонистой модельке вампирши, так что обвешанная всевозможными стволами BloodRayne напоминает рождественскую елочку. Злую елочку.

Путь вампира

Понятно, что сверхъестественная сущность нашей героини просто заставляет ее вытворять вещи, обычным людям недоступные в принципе. Продолжая разговор об оружии, заметим, что сверхсила BloodRayne позволяет ей без видимого напряжения удерживать в одной руке оружие, в которое простые смертные вцепляются обеими конечностями. Будут и сверхдальние прыжки, и немыслимые акробатические этюды, увидев которые, любящая копаться в могилах, девушка-с-косичкой неминуемо почувствует себя дитем неумелым, заглянувшим по ошибке в школу олимпийского резерва. Будет несколько режимов зрения, но не это самое интересное. Ведь что отличает вампира от плохо выглядящего после пары бессонных ночей, простого программиста? Исключительно тяга к живому человеческому общению посредством прокусывания шеи собеседника, кровожадность то есть. Наша девчонка тоже не прочь после боя подкрепить свои силы глотком-другим свежей, несвернувшейся кровушки. Таким образом, отпадает проблема "аптечек", приняв же на грудь определенное, достаточно немалое количество живительной субстанции, вампирша впадает в состояние Bloodlust и начинает вести себя как квакер, умудрившийся одновременно отхватить квад и пентаграмму. Всему еще живому в радиусе досягаемости лучше сразу прикинуться мертвым, во избежание.

Назначая свидание

Для пущей эффектности разработчики обещают познакомить камеру с парой-тройкой любимых фокусов режиссеров из Гонконга. Замедление времени a la "Matrix", являющееся еще одной из спецвозможностей нашей героини, дополняется красивыми ракурсами, показывающими особо впечатляющую смерть противника, камера будет порой переключаться на вид "из глаз пули", в общем, ничего такого, чего бы мы не видели в Max Payne, нам не предложат. Но возможность лишний раз полюбоваться BloodRayne отнюдь не помешает, ведь она прекрасна. Она сыграет ноктюрн на флейте водосточных труб, перескакивая с пули на пулю, пройдет по головам недобитых нацистов и их подручных тварей, спасет мир и вырежет свой портрет на спине у главного злодея, украсив его высокохудожественными завитушками. Мы ждем тебя, BloodRayne, не опаздывай, как это принято у девушек. Будь точна, как вампир.

Можно взять в одну руку пистолет-пулемет, в другую обрез. Поклонники D&D-шных рейнджеров грызут от досады ногти на ногах, почитатели "Ноктюрна" довольно облизываются в предвкушении



КАПИТАЛИЗМ II







- Максимально приближенная к реальности экономическая модель.
- Изометрическая 3D-графика
- Разработка новых технологий
- Многопользовательский режим до 7 человек, через Интернет
- Система компьютерных помощников
- Широкий спектр выбора сложности





Долгожданное продолжение легендарного экономического симулятора разработчики сумели воплотить в занимательную, интересную и поучительную игру. На пути к огромному состоянию игроку предстоит, ощутить на себе все тяжести и невзгоды характерные для большого бизнеса, в котором предстоит постоянно ориентироваться в течении игры. "Capitalism 2" не только предлагает множество экономических задач (кризисы, конкуренты и т.п.), решение которых необходимо для успеха, но и дает широкий инструментарий для их решения.

Системные требования:

Pentium II 233/350 MHz,
64/128 Mb RAM, 4xCDROM/DVD-ROM, звуковая и видео карта совместимые с DirectX 8, 250 Mb места на жестком диске.

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru

Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: sales@media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000





Андрей Вендиловский

Chaser

Беглец



Издатель	Не объявлен
Разработчик	Cauldron Ltd http://www.cauldron.sk
Жанр	FPS
Дата выхода	2002 год
Сайт игры	http://www.chasergame.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1309.html
Смотри на диске	обои,скриншоты

Словацкие разработчики из фирмы Cauldron Ltd. решили внести свою лепту в создание шутеров от первого лица. И хотя ничего революционного нам не обещают, на этот проект стоит обратить внимание...

Прекрасное далеко, зачем ты так жестоко?

Мир недалекого будущего. Конец 21 века. Все, кто мог, уже переселились в марсианские колонии, оставив обедневшие разваливающиеся города добычей всевозможнейших банд. Бандюги не обитают лишь там, где введено военное положение и власть находится в руках армии. Но в одном точки зрения и тех и других сходятся: ничто здесь не ценится так дешево, как человеческая жизнь.

Мы – специальный агент, приученный выживать в любых условиях и владеющий любым видом оружия в совершенстве. Только один маленький недостаток – амнезия у нас. Почему правительство послало за нашей головой своего специалиста по ликвидации неугодных ему людей? С какой стати мы попали в "черные списки" большинства крупных банд, которые спят и видят нашего агента нафаршированным свинцом? Кто эти люди в темной форме, доктор? И как нас звать-то, в конце концов?

И начнутся трудовые экшен-будни. Взрывающиеся орбитальные станции, падающие космические челноки, обрушивающиеся шахты и пылающие города, хаос и беспорядок станут привычным антуражем. Уровень смертности окружающих в нашем присутствии будет настолько высок, что угроза перенаселения Земли скоро перестанет быть такой уж серьезной проблемой.

Если судить по пресс-релизу, то уши всем известного фильма "Вспомнить все" с заслуженным марсианским стахановцем А. Шварценеггером в главной роли выглядывают из сюжета во всей своей трехметровой красе.

Как бы там ни было, сейчас еще трудно что-либо утверждать однозначно. Выход игры запланирован на осень 2002 года, поэтому все может еще измениться. А пока разработчики многословно обещают полноценный сюжет в игре, процесс прохождения которой будет неоднократно прерываться скриптовыми сценками, где к главному герою будет постепенно возвращаться память.



Явно штаб-квартира очередной злой мегакорпорации

Вспомнил?! Все вспомнил?!

О будущем геймплее говорить еще рано. Слишком много разработчики не договаривают, и очень много высказываний, которые можно трактовать более чем двояко. К примеру, главному герою по ходу игры встретятся не менее двадцати активных NPS. И ни слова, что под этим подразумевается: то ли мы будем командовать группой бойцов, то ли они сами по себе будут носиться по уровню без нашего веления. Еще более загадочно звучит фраза о том, что нам придется планировать атаки на вражеские мафиозные кланы. Означает ли это, что в игре будет присутствовать тактический блок с расстановкой бойцов вокруг цели и указания



Закат над трущобами. Романтика постапокалипсиса

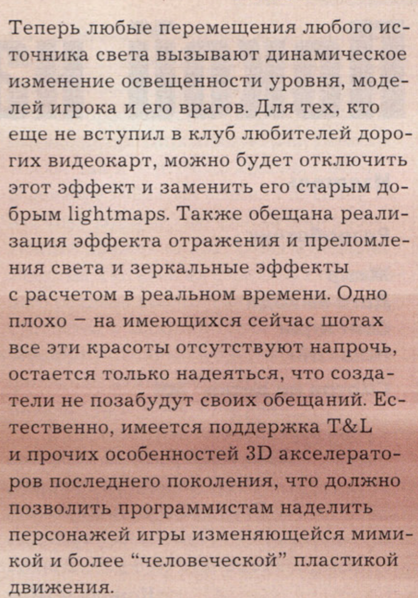
им выполняемой задачи или все "планирование" сведется к банальному разговору между игроком и NPS? Но самое непонятное – оружие. Разработчики клянутся, что игре оружие (конца 21 века!) будет иметь реальные характеристики и реальный вид! Лично я себе это как-то плохо представляю – откуда разработчикам известно, как будет выглядеть оружие лет этак через восемьдесят?

Игроку встретятся по крайней мере 30 различных типов врагов, которые будут расположены на 30 уровнях, представляющих не только матушку-Землю, но и орбитальные космические станции, марсианские колонии и шахты. На все про все игрок должен будет затратить порядка 20 часов игрового времени.

Будут ли введены в игру элементы RPG, как это сейчас стало модно, – тоже тайна, покрытая мраком. И, думаю, это станет известно не раньше, чем месяцев так через шесть, когда выйдет полновесная демка.

Графика – двигатель прогресса. В компьютерных играх

Для реализации проекта был разработан движок CloakNT, который еще не успел себя зарекомендовать в других играх. Главной его особенностью является расчет освещения в реальном времени (per-pixel).


Теперь любые перемещения любого источника света вызывают динамическое изменение освещенности уровня, моделей игрока и его врагов. Для тех, кто еще не вступил в клуб любителей дорогих видеокарт, можно будет отключить этот эффект и заменить его старым добрым lightmaps. Также обещана реализация эффекта отражения и преломления света и зеркальные эффекты с расчетом в реальном времени. Одно плохо – на имеющихся сейчас шотах все эти красоты отсутствуют напрочь, остается только надеяться, что создатели не позабудут своих обещаний. Естественно, имеется поддержка T&L и прочих особенностей 3D акселераторов последнего поколения, что должно позволить программистам наделить персонажей игры изменяющейся мимикой и более "человеческой" пластикой движения.

Хочется верить, что все, обещанное разработчиками, не останется просто рекламными лозунгами.





Орбитальная станция. Судя по бардаку – заброшенная


Вспомнил! Вспомнил! Я – Гордон Фримен! Что? Нет? А почему тогда здесь коридоры, как в "Черной Мессе"?

Project IGI 2: Covert Strike

Владимир Чаплыгин

Покой нам только снится

Издатель	Codemasters http://www.codemasters.com
Разработчик	Innerloop Studios http://www.innerloop.com
Жанр	FPS
Дата выхода	Май 2002 года
Сайт игры	http://www.codemasters.com/igi2/front.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2157.html
Смотри на диске	скриншоты

Темный, мрачный коридор,
Я на цыпочках, как вор,
Пробираюсь, чуть дыша,
Чтобы не спугнуть
Тех, кто спит уже давно...

Король и Шут

Если попытаться коротко охарактеризовать Project IGI 2: Covert Strike, то перед нами предстанет проверенная годами весьма простая формула "Все самое лучшее из предыдущей части + современная графика и новомодные веяния в жанре". Данная формула подходит для всех разработчиков, которые задумывают создать сиквел какой-либо популярной игры, только и успевай трудиться. В этот раз в роли "новомодных веяний в жанре" выступит улучшенный AI противников, как следствие - слегка возросший реализм и обилие stealth-миссий. Впрочем, для достойного продолжения I'm Going In вряд ли потребуется что-то большее...

Ход конем

На самом деле Projet IGI в зарубежных странах не входит в когорту самых продаваемых игр. Так получилось, что творение компании Innerloop Studios (их офис расположен почти что в самом сердце Осло) разошлось по Европе весьма скромным тиражом – чуть более ста тысяч экземпляров. Мизерное количество проданных копий в США можно вообще не учитывать. Основная причина такого конфуза –Алиса и Star Trek: Elite Force, хиты, вышедшие в конце 2000 года и надолго занявшие место на "хардах" компьютерных игроков.

Разочаровавшись такими результатами, крупнейшая компания-издатель Eidos немедленно рассталась с "неудачниками" из Innerloop. Следующий проект разработчиков, экстремальный Maximum Sports Extreme, издавала уже компания Infogrames, а проект IGI 2 под свое могучее крыло приютила английская фирма Codemasters.

Впрочем, в России приключения Дэвида Джонса, как ни странно, пользуются стабильной популярностью. Нельзя точно сказать, что послужило основной причиной для такого обожания, но факт остается фактом - пройдя первую часть игрушки, мы с нетерпением стали ждать продолжения...

Ядерный потенциал по имени Кузькина мать

Все четырнадцать заданий первой части были посвящены поиску ядерной боеголовки и бесконечным попыткам спасти Иосифа Прибоя, с попутным уничтожением нескольких десятков врагов в каждой миссии. Казалось бы, данная тема целиком и полностью исчерпана. Ан нет, извольте слушать продолжение этой истории.

Оказывается, по миру свободно гуляет столько торговцев ядерными боеголовками, что просто диву даешься. Сверхмощное оружие придется вылавливать и доставлять в надежное место на территории России (куда без нее, родимой), Китая и Ливии. Девятнадцать миссий разделят на три кампании и свяжут между собой красочными видеороликами, созданными на движке игры, с нежным голосом вездесущего координатора Анны в роли комментатора происходящих событий.

Разработчики обещают, что теперь, кроме набивших оскомину небольших казарм, заборов в клеточку и водонапорных башен, которые по совместительству выступают прекрасными позициями для снайперов, можно будет увидеть множество других хорошо проработанных пейзажей. К примеру, в игре появится настоящий ливийский городок с его множеством глиняных домов и мечетью посередине центральной улицы.

Шутка, повторенная дважды, уже не шутка

Богатый еще в первой части арсенал Дэвида Джонса пополнится теперь сразу несколькими образцами современной конструкторской мысли. Итого получилось ровно двадцать видов оружия и десять специальных приспособлений, начиная от простейшего прибора ночного видения и заканчивая оборудованием по обезвреживанию взрывчатых веществ. Только таскать все это добро на своем могучем горбу нам разрешат в ограниченном количестве. Оно и понятно, даже для самого крутого секретного агента пара пистолетов, несколько пистолетов-пулеметов и штурмовых винтовок, гранатомет и сотни патронов окажутся неподъемной ношей. Поэтому место найдется лишь ножу, двум primary weapons (пистолеты и специальные приспособления) и двум secondary weapons (все остальное оружие). Ограничения распространяются и на трофеи. Теперь перед тем, как вырвать АК-47 из сведенных предсмертной судорогой рук противника, появится соответствующая надпись a la Operation Flashpoint: мол, если есть место, то берите на здоровье, а если нет, то извольте расстаться с казенным H&K MP5.

По заверениям Innerloop, в IGI 2 будут самым точным образом симулированы все виды стрелкового оружия. Гм, а вот в это совершенно не верится. Ну, может, ляп с левосторонними затворами из первой части они исправят, но как быть с остальным? На скриншотах из IGI 2 четко виден старенький снайперский прицел "как бы СВД". Но мы то с вами уже видели, как выглядит оптика настоящей СВД – спасибо Operation Flashpoint: Cold War Crisis. Так что вопрос реализма здесь еще далек от разрешения.



Я соглашусь, что так выглядит оптика M21, но не СВД

У них одни методы, у нас другие

Норвежцы больше всего напирают на поразительные изменения в AI противников. От старого кода, отвечавшего за уровень IQ врагов, ничего не осталось, его написали заново. Пожалуй, тупые охранники были самым большим минусом первой части. Идут двое патрульных в красных беретах. Бац, один падает как подкошенный. Это наша меткая


Здесь надо в снежки играть, а не воевать

очередь виновата, а мы, тем временем, благополучно прячемся за соседней стеной. Оставшийся в живых солдат тупо стоит несколько секунд над телом убитого товарища, после чего топает в гордом одиночестве дальше в прежнем направлении, пока и его не настигает пуля, пущенная из-за угла. Тревогу поднимут только тогда, когда вы попадетесь кому-то на линию огня или излишне долго простоите, как истукан, перед камерами слежения.

Как обещают разработчики, отныне дела в этом плане будут обстоять совершенно иначе. Охранники научатся работать как единая команда. Повсюду не просто "натыкают" все те же камеры слежения с зеленой лампочкой, но также установят какие-то хитрые тепловые датчики и километры проводов родимой сигнализации, чтобы игроку не было скучно.

Еще раз представим описанную чуть выше ситуацию. Бац, один падает как подкошенный... Напарник, заметив свежеиспеченного мертвеца, с бешеным криком во всю Ивановскую несется не на верную гибель по направлению к нам, а в сторону казармы, где отдыхает с десяток таких же дуболомов. Рев сирен, утроенные караулы и повышенная внимательность снайперов на вышках - вот чего можно будет добиться своими необдуманными действиями в IGI 2. Придется привыкать к тому, что большинство миссий теперь нельзя одолеть с легкого кавалерийского наскока.

Разумеется, повышенная сложность наверняка бы нарушила баланс игры. В противовес такой бяке разработчики сделали игрокам поблажку – дали возможность сохраняться.

Но здесь не обошлось без некоторых премудростей. Во-первых, количество сейвов будет зависеть от уровня сложности игры (ну, нам не привыкать - такое уже было в Soldier of Fortune). Во-вторых, сейвиться надо только в строго укромных местах. Дело в том, что компьютер будет требовать от вас несколько секунд абсолютного бездействия, и только после этого вы удачно сохранитесь. Официально объяснение такого решения звучит следующим образом: несколько секунд предоставляется противникам на то, чтобы отправить Дэвида Джонса на тот свет. Наивные эти разработчики. Неужели они действительно думают, что мы тут всю жизнь сейвимся во время отчаянной перестрелки, где в любой момент можно брякнуться носом в пол от шальной пули противника?

Четыре года как один день

Особого разговора заслуживает графическая составляющая IGI 2. Оказывается, бескрайние просторы на экранах мониторов вот уже четыре года создает один и тот же движок. Компания Innerloop сформировалась в далеком 1996 году. Их первым проектом стал авиасимулятор Joint Strike Fighter. На прилавках магазинов игра появилась в начале 1998 года и поразила всех своим наикрасивейшим по тем временам движком, который классно прорисовывал как высоко детализированную поверхность земли, так и чертовски красивое небо. В декабре 2000 года вышел I`m Going In, в основу которого лег слегка переработанный движок от JSF. Совсем недавно Леонтий Тютелев на страницах спортивного раздела хвалил великолепные пространства в Maximum Sports Extreme. И вот улучшенный в очередной раз графический движок-старичок предстанет на наш суд в четвертый раз.

Надо отметить, что поддерживать его на таком высоком уровне очень и очень сложно. Остается только снять каску перед этими шаманами из Innerloop, которые уже столько времени умудряются поднимать из могилы уже стопроцентного мертвеца.

Верим, надеемся, ждем

Сейчас, когда народ вовсю штурмует немецкие укрепления в Medal of Honor: Allied Assault, предлагать ему дожидаться других игрушек, это все равно что понапрасну нервировать человека с ружьем (в данном случае – с Томпсоном). Пристрелит и пойдет дальше играться. Но все же давайте будем объективны – праздник когда-нибудь должен будет кончиться. Игра будет пройдена, перепройдена, изучена на предмет секретов, после чего вновь потянутся серые дни в ожидании очередного чуда. Вот тогда и надо будет вспомнить, что есть такой проект, как I.G.I. 2. Подождем? Всего-то до мая надо.


Держим на мушке, но пока не стреляем. Лишний шум строго запрещен

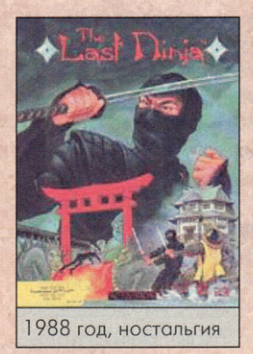

Здания словно вгрызлись в высокие горы

Last Ninja: The Return

Владимир Чаплыгин

Назад к истокам

Издатель	Не объявлен
Разработчик	Studio 3 http://www.studio3.co.uk
Жанр	Action/Adventure
Дата выхода	IV квартал 2002 года
Сайт игры	Нет
Наш сайт	Нет
Смотри на диске	скриншоты



1988 год, ностальгия



Увлекательный сюжет – одна из особенностей той далекой игры

Подрастающее поколение навряд ли помнит те далекие времена, когда увлечение восточными единоборствами было повальным и почти что строго обязательным среди молодежи. В середине восьмидесятых, когда все это дело было легализовано, огромное количество молодежи ринулось в растущие, как на дрожжах, секции, где за 10-20 рублей в месяц вам вешали лапшу на уши о пути воина и всепобеждающем искусстве ниндзютсу. К началу девяностых всеобщая эйфория относительно безграничных возможностей каратэ сама собой улетучилась, так как в моду вошли совершенно иные увлечения...

Память – это наша вторая жизнь

Какое отношение эти воспоминания имеют к компьютерным играм? Все очень просто. Прошедшие через восточное помешательство поколение уже давно не помнит названия огромного количества боевых стоек или составных частей нунчаку (хотя постойте, мозг спустя десять лет автоматически выдает слова "контох" и "контей"). Зато играющая часть этого поколения должна прекрасно помнить популярную в то время трилогию The Last Ninja, вышедшую на легендарном Commodore 64 и многочисленных восьмибитных приставках. Разумеется, самые неизгладимые впечатления произвела первая часть того сериала.

На дворе был 1988 год, а на экране - относительно простенькая изометрическая игрушка: управляемый вами ниндзя плавно перемещается вдоль экрана, разгадывает огромное количество загадок и попутно рубит своим мечом многочисленных охранников или ужасных драконов в капусту. Если же попадался более сильный противник, то для него в арсенале всегда был припасен какой-нибудь мощный файербол. Благодаря великолепным вставкам в перерыве между увлекательными баталиями зрителям открывался очень драматичный сюжет, а огромная сложность заставляла тогдашних геймеров частенько нелицеприятно высказываться о родителях разработчиков игры.

Назад к истокам

За бессонные ночи в далеком 1988 году стоит винить лондонскую команду Studio 3. Именно эти люди разработали первую и две последующие части The Last Ninja. После этого было выпущено огромное количество игр, но ни одна из них так и не переплюнула по популярности прародителя героя нынешнего превью.

Первая короткая информация о том, что компания приступила к созданию римейка, появилась примерно полгода назад. И вот, после столь долгого молчания, английская фирма официально подтвердила ходившие слухи. Нас действительно ждет продолжение легенды. Пока что нет точной информации относительно издателя. Скорее всего, им, как и раньше, выступит компания Activision.

Невероятные приключения ниндзи в синем кимоно будут проходить в полнейшем трехмерье, с плавающей камерой и с видом от третьего лица. Это значит, что все время наблюдать за своим персонажем, находясь чуть выше его спины, нам не придется, движок будет самостоятельно подбирать наилучший ракурс. Согласитесь, поединки на мечах и пуск файерболов заслуживают совершенно разных положений камеры.

Помимо графики

Существенные изменения не обойдут стороной геймплей и управление. Помня о невероятной сложности первых трех частей, разработчики клянутся взять из них лишь самые запоминающиеся ловушки и задачки, с которыми не должно возникнуть особых трудностей как у стариков, так и у новичков. Сейчас Studio 3 бьется над тем, чтобы удачно скомпоновать на клавиатуре огромное количество действий - все те запомнившиеся прыжки, обманные приемы и заклинания, которые просто нельзя выкинуть из игры про ниндзю. Теперь добавьте к этому огромный выбор холодного оружия - несколько видов мечей, включая одноручные (с возможностью использовать сразу два) и двуручные мечи, шест "бо", короткий трезубец "сай", "кошку" и "нунчаку". Для боя на дальней дистанции предусмотрены лук, метательные ножи, дротики и звездочки. И еще не забывайте про рукопашные схватки, без которых в такой игре не обойтись.

Разработчики этого проекта уже один раз умудрились перевернуть представление о довольно специфическом жанре путешествий в шкуре таинственного восточного убийцы и теперь планируют сделать это еще раз. Сможет ли Last Ninja: The Return заткнуть за пояс оригинал? Ведь, например, с продолжением Prince of Persia подобного не получилось. Будем ждать окончания 2002 года, чтобы узнать ответ.


Примерно так будут обстоять дела в конце 2002 года. Неужели нам придется марать руки об этого гигантского паука? Хоть бы меч простенький дали!


ФИРМА «1С»

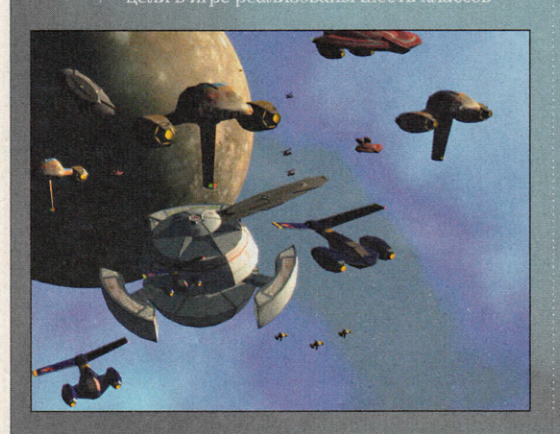

ASCARON

Никита Кареев

Nine Zero

Жанр	Online Action/Strategy
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Hoopla Entertainment
Дата выхода	Весна 2002 года

Молодая аризонская компания Hoopla Entertainment затевает новую онлайновую игрушку. Nine Zero позиционируется авторами как "massive multiplayer online action/strategy game" (во как!), действие которой разворачивается на космических просторах нашей родной Солнечной системы. Основной упор, как положено, будет делаться на командные действия. Для этой цели в игре реализованы шесть классов звездолетов стратегического назначения со следующими незаковыристыми именами: The Fighter, The Bomber, The Gunship, The Repair ship, The Re-arm ship и DA-BOMB. The Fighter – быстрый и маневренный боевой корабль, оснащенный энергопушками и предназначенный для обороны или молниеносных атак по укреплениям противника. The Bomber - посудина гораздо более медлительная, но зато оснащенная мощными ракетами. The Gunship – смешанный класс, несет на себе вооружение двух предыдущих, но ценой еще большей медлительности и меньшей маневренности. Резко отличается от всех предыдущих классов DA-BOMB – корабль-бомба, единственной целью которого является забраться как можно глубже в стан врага и заняться там, в прямом смысле этого слова, подрывной деятельностью.



Игровое действо в Nine Zero будет разворачиваться по следующему сценарию. Каждой команде дается по базе, расположены которые будут на разных планетах Солнечной системы. Естественно, цель каждой из сторон – избавиться от соседа раньше, чем это удастся ему. Для этого все перечисленные выше летуны под управлением коварных игроков должны отправиться через некие "звездные врата" прямиком на вражью территорию. Там им придется расправиться с защитными полями, стационарными турелями и энергостанциями, а затем благополучно подорвать с помощью DA-BOMB центральный реактор. И хотя концепция игры, честно говоря, далеко не нова, Hoopla Entertainment подготовила еще и несколько, так сказать, неигровых деталей, что, якобы, должно обеспечить проекту необходимую популярность. Во-первых, достаточно низкие системные требования при среднем уровне графического исполнения. Согласитесь, PII и 64 Mb RAM для сетевой игры (сингла, понятное дело, в Nine Zero не будет) самое оно. Во-вторых, и это самое главное, придумана следующая система: игроки могут играть как по сетке в клубах, так и через Интернет, где под это дело воздвигнут специальный сервер. Игра через сервер будет платная (10$ за месяц), но каждую неделю между всеми зарегистрированными лигами будут проводиться турниры и победители каждого турнира получат кое-какое денежное вознаграждение. Затея интересная, если с читерством будет вестись беспощадная война да компания не обанкротится раньше, чем через две-три недели работы проекта. Впрочем, хорошее начинание уже само по себе должно быть поощрено, поэтому надеемся и наблюдаем.

Владимир Чаплыгин

Lost Legion

Жанр	Командный FPS
Издатель	Не объявлен
Разработчик	ZZICT Entertainment
Дата выхода	Не объявлена

Голландский футуристический командный шутер от первого лица – звучит весьма экзотично и экстравагантно. Новички игровой индустрии, сотрудники компании с трудно выговариваемым названием ZZICT Entertainment, в поте лица работают над своим дебютным проектом, имя которому Lost Legion.

На дворе стоит 25 столетие, летательные аппараты уже давно с легкостью преодолевают барьер сверхсветовой скорости, открываются все новые и новые пути на столь необходимые человечеству планеты, богатые минеральными ресурсами. На Земле царит мир и спокойствие - в общем, все нормально. Но вот ведь незадача - на всеми забытую планету Iridius напало огромное количество инопланетных чудовищ. Единственный находящийся поблизости взвод храбрецов принял неравный бой...

С космическим пришельцем у землян разговор всегда был коротким: выстрел из какого-нибудь навороченного футуристического оружия - и дело в шляпе, можно приступать к шинковке следующей партии врагов. Именно этим нам и предстоит заняться в новой игре со всей морпеховской серьезностью. Предполагается, что стрельба будет вестись не только из стрелковых "единичек" и "двоечек", ведь в арсенал войдут почти стационарные тяжеловесные "восьмерки" и "девятки", а за клавишей "ноль" шифруется самое настоящее межгалактическое ОМП (Оружие Массового Поражения - БэФэГа, короче - прим. ред.). Не прекращающийся ни на секунду пиф-паф будет разбавлен необходимостью управлять пятью подопечными солдатами. А еще нам разрешат покататься на четырех кардинально отличающихся друг от друга транспортных средствах, так как огромные территории планеты преодолеть пешком просто нереально.

Особые надежды программисты из Нидерландов возлагают на свой собственный движок Iridius Encounter. Мол, если у вас стоит железка GeForce 3, то в Last Legion вы увидите самую красивую графику. Вы верите этим словам? Я тоже не очень. Достаточно взглянуть на скриншоты, и сразу все становится ясно. Обещания разработчиков просто перестаешь воспринимать серьезно. Какие там "динамическое освещение", "скелетная анимация" и "высокий уровень детализации ландшафта", когда не видно даже элементарного?! Но все же не стоит так грубо. Вспомните первые скриншоты из Venom и сопоставьте их с нынешними. Поглядим, время все равно расставит все по своим местам.









- Большой выбор трасс с различной архитектурой
- Спецэффекты и графика высочайшего уровня
- Множество машин различных по внешнему виду и ходовым характеристикам
- Удобный интерфейс и простое управление обеспечивают полный контроль над игрой
- Шикарное музыкальное и звуковое оформление
- Игра по сети и через Internet

Игра дает прекрасную возможность промчаться на бешеных скоростях по разнообразнейшим трассам, оттачивая свое мастерство, состязаясь с компьютерными соперниками (искусственный интеллект которых заслуживает уважения). Можно соревноваться в многопользовательской игре по сети или через Интернет, используя постоянно обновляемый, обширный набор машин и трасс.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

Pentium II 300 / Duron 500,64Mb RAM/128Mb RAM, DirectX 7.0. совместимая видео карта 8Mb RAM 3DFX Voodoo 2 PCI video card 16-bit stereo soundcard, Windows 9x/ME/2000.

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru

Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14,
e-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52,
e-mail: sales@media2000.ru



Guilty Gear X

Деревня ассассинов

Константин Подстрешный

Побил ты моего поединщика...
Русские народные сказки

Издатель	Sammy Entertainment http://www.sammy-zone.com
Разработчик	Arc System Works http://www.arcsy.co.jp
Жанр	Fighting
Требуется	Pentium 266, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 450, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.guiltygearx.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2206.html
Смотри на диске	обои, скриншоты, скринсейверы

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 7.8

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

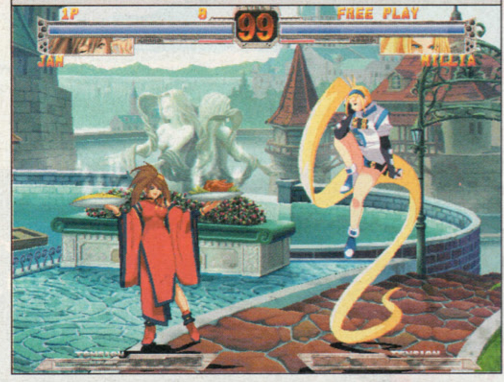
С игровых автоматов они перебираются на Playstation и Dreamcast, а потом не преминут появиться на каком-нибудь GameCube. Обычно идущие по этой дорожке игры - редкие гости на наших мониторах. Забредает к нам раз в год какой-нибудь Battle Arena Toshinden или King of Fighters. Собирает свои положенные комиссионные и благополучно ныряет в историю...

Писать предыстории для файтингов не могут лишь разработчики из id, которые вообще предыстории писать не любят. 2180 год. Как это принято во всех файтингах, организовывается очередной турнир боевых искусств, победитель которого получит 500,000 World Dollars (не знаю, сколько это, но звучит внушительно). Участники как всегда подобрались разношерстные, на любой вкус. Есть быстрые и слабые; есть сильные, но, само собой, медленные; ну и здоровых середнячков тоже набежало - всем



охота эти самые 500 мировых штук в карман себе положить. Как водится, герои более-менее сбалансированные, но соблюдено и классическое правило таких игр: самые читерские персонажи – маленькие девочки-официантки из Китая. Собравшись все вместе, эти персонажи решили заняться единственным, чему в своей жизни обучались. А именно - головы друг другу ломать, суставы крутить, зубы выбивать, ноги по подмышку отрубать.

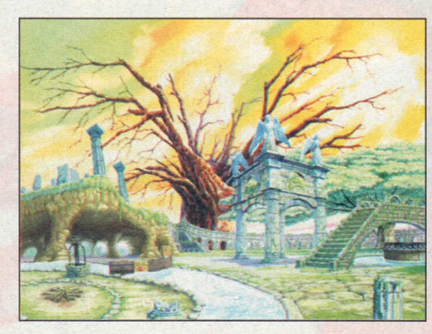
Уровень в России, вместо привычных заполярных видов и казаков на фоне собора Василия Блаженного, провинциальный городок, в котором нет и намека на столь милую нашему сердцу бутылку с указателем в 40 градусов. А блондинка с шикарными волосами Millia Rage выросла в простой русской деревне наемных убийц.



С голой пяткой на шашку

Да, да. Большинство персонажей, собираясь на турнир, захватили с собой любимое холодное оружие. Правда, из общего ряда ощетинившихся двуручными мечами, катанами и даже гигантскими скальпелями и веерами героев выбивается парочка персонажей, которых почему-то решили сделать мастерами рукопашного боя. Логики в этом нет совершенно никакой.

Если вы играете на клавиатуре (а вы скорее всего играете на клавиатуре), то помните, что за плечами у этой игры консольно-аркадное прошлое. Например, во многих комбо нужно исполнить так называемое Quarter-circle Forward, на крестовине геймпада это всего лишь одно движение большого пальца, как будто вы переводите стрелку на часах с шести на три, на клавиатуре же придется быстро набрать довольно сложную комбинацию "вниз + вниз и вперед + вперед". А теперь представьте, как вы будете выстукивать какую-нибудь Half-circle Forward. Или покупайте геймпад,



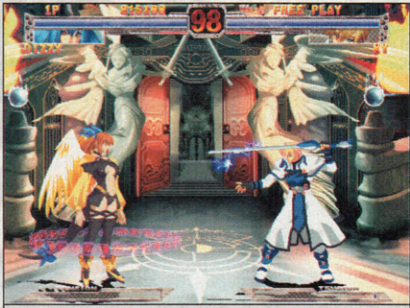
или копите деньги на протезы для рук – скоро понадобятся.

Новаторы?

Помимо классического "лайфбара", есть еще два параметра Guard и Tension. Не сказать что это очень уж большое нововведение, похожее уже было в старых рисованных файтингах SNK. Любой удар по нам понижает Guard, то есть снижает нашу защиту, любой наш удар повышает Tension, другими словами – напряжение. Когда полоска внизу экрана, отождествляющая этот важный показатель, заполнена наполовину, герой может набрать пару зубодробительных комб или применить особенный блок. Но главное предназначение Tension – выполнение Instant Kill, зажмите все четыре удара (для нашего брата-компьютерщика это дело повешено еще и на отдельную кнопку), и в зависимости от "напряженности" будет дано время набрать Instant Kill, если противник не успел заблокироваться – вечная ему память.

Аниме, 2d-файтинги и PC

Прожженный компьютерщик не верит слепо в Mortal Combat 3, у прожженного компьютерщика есть техническое образование, и он вполне допускает, что где-нибудь в бесконечной вселенной может появиться еще какой-нибудь хороший файтинг (например, Mortal Combat 5). Но чтобы заставить такую одиозную личность снять со стенки старенький плакат со Скорпионом, просто качественного порта на PC не достаточно, нужно что-нибудь гораздо более существенное. Например, постер с девочками из Dead or Alive.



Сейчас правильный паладин, борец за светлое будущее, будет рубить мечом милую хвостатую девушку

Между прочим...

1. Чтобы поиграть за секретный персонаж Dizzy и босса Testament`a, на заставочном экране нажмите вниз, вправо, вправо, вверх после этого - старт (по умолчанию Shift), либо пройдите в Survival Mode до 20 уровня (откроется Testament) и до 30 (Dizzy).
2. Цвет костюма персонажа зависит от того, какой кнопкой в меню вы этот персонаж выбрали.

Вертолет Военно-морских сил США летел на один из тихоокеанских островов с секретной миссией. Недалеко от места посадки вертолёт был сбит - он рухнул в густые заросли джунглей. Один из членов экипажа, майор Джеффри, погиб, второй - лейтенант и пилот Китти Хок - осталась в живых. Ей повезло больше, чем погибшему майору Джеффри, но теперь Китти предстоит выполнить миссию самостоятельно.

Цель лейтенанта ВМС Китти Хок - уничтожить защитную систему острова и найти Полковника, бывшего солдата, психически ненормального маньяка, который пытается создать генетически модифицированного супер-солдата. В ходе миссии Китти узнает, что это Полковник виновен в падении вертолета и смерти майора Джеффри.

Полковник вместе со своими учеными кажется неуязвимым врагом. Кажется, что фортуна отвернулась от Китти. Но ее решимость и подготовка в отряде S.E.A.L. станут ее основным оружием.

Трёхмерный приключенческий экшен

CONSEAL

Прекрасный Лик Смерти



- богатый арсенал оружия
- четко проработанная 3D графика
- удобное управление
- главный герой - женщина с сильным характером и это уже о многом говорит
- потрясающий сюжет полон сюрпризов и неожиданностей
- комбинация тактики, стратегии и борьбы в одной игре







По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: **(095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;**
e-mail: **office@russobit-m.ru**
адрес в Интернете: **www.russobit-m.ru**
телефон технической поддержки: **212-27-90**







г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
ул. Победы д.4
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «Мегабокс»
ул. Фабричная д.4, оф.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
маг. «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

Medal of Honor: Allied Assault

Андрей Щур



Огонь на поражение

Издатель	EA Games/SoftClub http://www.ea.com
Разработчик	2015 http://www.2015.com
Жанр	FPS
Требуется	Pentium-II 450, 128 Mb RAM, 16 Mb video card
Рекомендуется	Pentium-III 800, 256 Mb RAM, 32 Mb video card
Сайт игры	http://alliedassault.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1387.html
Смотри на диске	обои, скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.8

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Это еще далеко не конец войны,
даже не начало ее конца.
Это, скорее, конец начала.

Дуайт Эйзенхауэр

Большинство из вас, я думаю, смотрело фильм Стивена Спилберга "Спасение рядового Райана". И, несмотря на то, что он оказался, в сущности, очередной поделкой Голливуда на тему "американцы на войне своих не бросают", в одном этой картине отказать нельзя: в воссоздании реализма батальных и бытовых сцен военной жизни времен второй мировой войны. Дотошность, с которой команда исторических консультантов проработала исторические реалии, достойна самой высокой похвалы. Все, начиная от одноразовых капсул с морфием и заканчивая тубусами, в которых переносились снайперские прицелы для винтовок, было аккуратно скопировано с музейных экспонатов или взято со старых армейских складов, после чего очищено, протерто, смазано и показано именно в том виде, в котором оно применялось на практике. Американцев можно не любить за их постоянное позерство во всем, что касается Истории, но, тем не менее, надо снять перед ними шляпу хотя бы за то, что позировать они действительно умеют - реализм сцен фильма достоин того, чтобы ссылаться на них как на исторический документ.



Почти кадр из фильма про Индиану Джонса. Нас догоняет грузовик, набитый злыми немцами. Вот только у Индианы не было крупнокалиберного пулемета

Именно так и решила сделать команда 2015, когда начала создавать проект под названием Medal of Honor: Allied Assault. Взять и конвертировать фильм в компьютерную игру. Отнюдь не новая и довольно бестолковая идея (сколько игр было по различным фильмам, и ни одной приличной) неожиданно превзошла самые смелые ожидания. Игра от команды разработчиков, известной лишь по аддону к Sin, игра, первоначально планировавшаяся как немного переработанный порт с консоли, превратилась в однозначный и бесспорный хит. Она намертво прилепила к экранам мониторов всех любителей шутеров, начиная с аркадных квакеров и заканчивая командно-тактичными контрстрайкерами.

Кратко игру можно было бы охарактеризовать как FPS про вторую мировую с зачаточными элементами тактического управления. Но это нисколько ее не описывает. На самом же деле это не игра, это праздник, который длится пару бессонных ночей, который заставляет "вспомнить былую молодость" и плюнуть на все вокруг, включая семью, друзей, сессию и подружку, уйдя с головой в перипетии очередной миссии. Можете смело поставить крест на окружающем мире: пока треклятый завод по производству горчичного газа из шестой миссии не будет взорван, возврата туда не будет. А если вы все же сможете оторваться и уйти, значит, вы просто недостаточно любите экшены!

Вступай в армию, и ты увидишь весь мир!

Как и было обещано разработчиками, в игре вторая мировая война началась не с высадки в Нормандии, что само по себе приятно. Теперь любой американский ребенок знает, что война началась раньше. Гораздо раньше. В 1942-ом.

Главного героя МоН - лейтенанта Майка Пауэлла - судьба во главе с директором 2015 Томом Кудиркой забрасывает для начала в северную Африку, затем на север, в Норвегию, после чего начинаются уже непосредственно высадка в Нормандии и последующее продвижение внутрь Франции до границ с Германией.

Приятное впечатление от игры начинается прямо с первого брифинга. На экране проектор прокручивает реальные фотографии военных лет вперемешку с отрендеренными компьютерными скринами. Генерал за кадром харизматичным голосом разъясняет Пауэллу цель миссии - необходимо вывести из строя береговую батарею, которая страсть как мешает кораблям союзников высадиться в Африке. Стиль совмещения реальных событий и вплетения туда нашего зада-

7 ноября 1942 года
Майкл Пауэлл, 1-й батальон американских рейнджеров

Песок... Песок бывает не только желтым, как в детских книжках... Я первый день здесь, и уже видел его белым в раскаленный полдень, красным на закате дня, а сейчас, поздним вечером, барханы проплывают мимо, окрашенные в голубоватый цвет, бледнея и теряя цвет, когда по ним скользит луч фар идущего позади грузовика. Нашу полуторку немилосердно потряхивает на ухабах, приходится сидеть, уперевшись ногой в соседнюю скамейку, а руками цепляться за скрипучие железные стойки креплений тента. Рядовой напротив старательно драит карабин, видимо, надеясь, что ему это поможет сохранить присутствие духа. Пацан. Салага, только что из учебки. И зачем Майор набрал с собой этих младенцев? От них только шуму больше, а толку... ч-черт, а все-таки хороши барханы...

О, ну наконец-то, подъезжаем. Грузовики замедляют ход, тряска прекращается, наконец-то можно расслабиться и потрясти затекшими руками. Ну чего они там возятся так долго с пропусками? Документы у нас надежн... а, черт! Все, началась потеха. Отделение, вперед! Рассеяться-а-а!



ния, пусть и вымышленного, но такого, которое действительно могло быть, приятно льстит самолюбию - ты участвуешь в реальной исторической операции, а не в каком-то там выдуманном сражении бог знает где.

Глазами очевидца

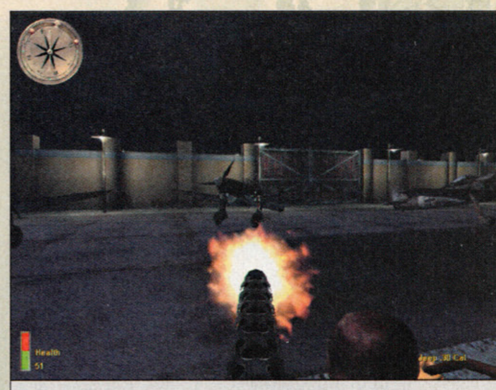
Движок третьей Кваки, взятый разработчиками из 2015, отлично справляется с тем, чего, по идее, от него в оригинале не требовалось - с открытыми пространствами. Плацы, лес, даже взлетно-посадочное поле аэродрома - все выглядит качественно и отображает окружающий мир с умопомрачительным уровнем детализации. Конечно, тут же напрашивается закономерный вопрос: какая из игр, новый Wolf или MoH, построенные на одном и том же движке, использовали его возможности полнее, создали более проработанный игровой мир? И хотя есть люди, которые утверждают, что "Возвращение..." лучше, по ряду причин я все же думаю, что "Медаль Гонора" его переплевывает. Причем намного.

Во-первых, модели. Еще нигде не было столь проработанной системы facial expression (мимики лица), как здесь. Персонажи не банально мигают глазами и открывают рот в такт произносимой речи. Они шевелят бровями (вы бы видели этого хмурого напарника, который так и зыркает по сторонам из-под насупленных бровей в поисках очередной цели), зрачки глаз внимательно поворачиваются, когда вы проходите мимо, рот искривляется в кривой ухмылке. Уголки рта - это два отдельных объекта, с помощью которых можно создать на лице и широкую улыбку, и выражение неподдельного страха.

Во-вторых, внимание ко всем дизайнерским мелочам, создающее гораздо глубокий "эффект погружения" в игру. Несколько примеров: где в "Вольфе" вы видели столь детально воссозданные интерьеры немецких бункеров? Максимум - пару стоек для оружия у стены, кровати в два этажа, вездесущую фотографию Гитлера в рамочке да стол с недоеденным ужином. А вот настоящую дровяную печурку, гвозди в стенах, чтоб каску повесить, полки со всяким хламом, стол с журналом и колодой карт, слабо? И чтоб проводка вдоль потолка по коридорам, и песок с потолка при близких разрывах? То-то же. Такие мелочи улавливаются буквально краем глаза, в то время, когда все внимание сосредоточено на перестрелке, но постепенно проникаешься уважением к людям, которые потратили огромное количество времени на вещи, которые ты можешь даже не заметить, но, заметив, воспримешь на "ура".

И, наконец, растительность. Что мы видели в RtcW? Елки. Так, хорошо. А что еще? Правильно - еще елки. Можно, я не буду продолжать? А теперь посмотрим, что предлагает нам MoH. Если, идя по дороге, увидишь впереди заросли кустарника, ты можешь долго высматривать там фрица и все равно не заметить его - настолько удачно сделан эффект волнующихся на ветру ветвей, за которыми неподвижный серый китель практически не заметен. Камуфляжная раскраска формы врагов и окружающей их растительности воссоздана настолько реалистично, что действительно начинаешь понимать, как же трудно было обнаружить врага в густой листве. Вот ты, вон там враг, но он-то тебя видит, а ты его нет, хоть и знаешь, что он там есть! От таких мыслей действительно начинает пробирать не на шутку.

А в-четвертых, там есть овчарки! Так что "Вольф" просто отдыхает.



Понаставили самолетов - не проехать!



Вот они, овчарки, - вечные спутники немецкого патруля

Точка высадки

Миссией в этой игре названы военные операции, состоящие из нескольких уровней. Такое разделение очень похоже на то, что было в "Вольфе". Но здесь такая разбивка более четко отображает фазы, на которые разделено данное задание. Сначала инфильтрация, затем выполнение первого/вторичного задания, после чего возвращение. Сюжетные перипетии добавляют/изменяют какие-либо части этого процесса, но в целом структура остается неизменной.

Дизайн уровней можно передать за-

---

6 июня 1944 года
Майкл Пауэлл, 2-й батальон американских рейнджеров

Дрянная штука - этот десантный катер. Здоровый, широкий: стреляй хоть с закрытыми глазами в него - все равно не промажешь. Защиты сверху никакой. И мотает его с волны на волну... Не знаю, как там остальные, а мне уже все равно - доплывем мы до этого пляжа, не доплывем... Желудок болтается внутри тела, как мячик, причем так и норовит выскочить наружу. Кто-то справа (не вижу, Компарзо, это ты?) надумал молиться... Ну, правильно, в общем. Чую, простой удачей нам здесь не обойтись.

60 секунд до высадки. О чем думают люди, когда им остается минута до смерти? О чем думали те, в катере слева, куда только что попал снаряд и теперь там просто медленно тонущая груда закопченного железа? Не знаю. Проверь выкладку, передерни затвор и жди сигнала командира.

Свисток, бронированный лист с грохотом уходит вниз, и взору открывается песчаный пляж, ряды противотанковых ежей и доты там, в подернутой дымкой дали, где сидят почти такие же люди, как ты и я. И которым тоже не хочется умереть в этот день...





Между прочим...

По данным военной статистики, потери личного состава во время высадки десанта на пляже Омаха составили около 78% от общего числа высаживавшихся. Шанс выжить в этой мясорубке у пехотинца был менее одного к трем...



мечательным русским словом "зашибись". Видна огромная работа по воссозданию панорамы тогдашней Европы, разрушенной войной. Города, фермы, деревни - везде видна кропотливая работа художников и дизайнеров проекта, старавшихся действительно показать народу "как это было". Тут на стене дома висит реклама существовавшей в те времена фирмы, тут лежит кузов дряхлого довоенного Опеля, покрытый ржавчиной. Погнутые элементы арматуры, торчащие из бетонной крошки осевших остатков дома, аэродром с "мессерами", не уступающими по проработанности своим собратьям из какого-нибудь симулятора, - всему этому веришь; точность и качество проработки позволяет без сомнений заявить: "это" в действительности "было так".

Здесь есть один уровень, без которого эта игра потеряла бы половину своей увлекательности. За этот уровень народ запомнит Medal of Honor и будет вспоминать о нем с ностальгической улыбкой, несмотря на относительно небольшой размер и то, что проходится он всего за несколько минут. Имя ему - Пляж Омаха.

Его "содрали" с фильма. Почти полностью. Включая практически все реплики и эпизодические моменты, присутствовавшие в "Спасении рядового Райана", начиная с расстрела высаживающихся перед нами пехотинцев и заканчивая томохэнковским "covering fire!" и пальбой по пулеметным гнездам на вершине откоса. И знаете, что я вам скажу? Правильно сделали, что ничего не изменили!

Пока не поймешь, где можно найти укрытие, умираешь через пять-десять секунд после высадки. Но и когда до тебя дойдет, что за "ежами" можно хоть както спрятаться от злого пулемета противника, все равно адреналин никуда не уходит - резкие перебежки от одного ежа к другому, судорожное метание головой в поисках остальных - живы ли? Кто где схоронился? Где медик?

Взрыв впереди подбрасывает два тела, которые отлетают в разные стороны; радист, за уютной спиной которого находишь временное пристанище, вопит в трубку и требует поддержку с воздуха; струсивший пехотинец, отбросивший винтовку и спрятавшийся за ежом; медик, делящийся аптечкой, - все проносится перед тобой одним захватывающим вихрем калейдоскопа. Помощь, оказанная разработчикам компанией DreamWorks, работавшей над созданием эффектов для фильма, чувствуется во всем.

А вот за что я благодарен людям из 2015 в отдельности, так это за то, что они смогли "доснять" недостающие кадры эпизода фильма на не менее высоком уровне. Речь идет о том моменте, когда мы из траншеи попадаем в немецкий бункер. Замечательно срежиссированные перестрелки внутри тесного закрытого пространства, путь наверх в логово пулеметчиков, расстреливающих наших парней, еще только высаживающихся на пляж, перебрасывание гранатами из-за угла "я тебе - ты мне" смотрится так органично, что аж дух захватывает.

Я прошел "Пляж Омаха" раза три подряд, загружая сохраненку в начале высадки, и каждый раз находил какие-то не замеченные ранее детали. Браво, 2015! Это действительно было здорово и атмосферно. И думаю те, кто уже успел побывать на этом уровне, присоединятся к моим поздравлениям.

Вперед, к победе

Разветвлений сюжета нет, все проходится по прямой, кроме редких моментов, когда есть не просто путь вперед, обрезанный с двух сторон "стенами" (будь то непроходимый лес или настоящая каменная кладка), а какая-то зона, в которой можно пошататься в разные стороны. Но в любом случае, такая постановка во-

---

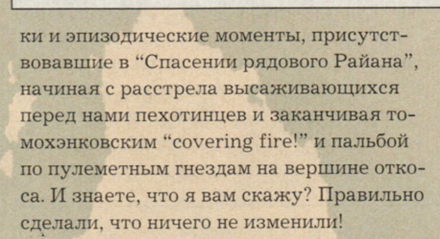
18 января 1945 года
Майкл Пауэлл, 2-й батальон американских рейнджеров

Над головой раскачивается тусклая керосинка в такт перестуку колес поезда. Мерное покачивание вагона из стороны в сторону расслабляет и убаюкивает. Почему такие минуты выпадают мне так нечасто? Это война, парень. Все она. Зачем я каждый раз несусь впереди всего отряда, рискуя своей шеей больше других? Ради личной славы? Нет уж. Жизнь дороже. Ради этих патриотических лозунгов? Тоже нет. Так зачем? Не знаю. Дурацкое ощущение безысходности - я просто не могу вернуться назад и сказать, что задание не выполнено. Вот и пру на рожон.

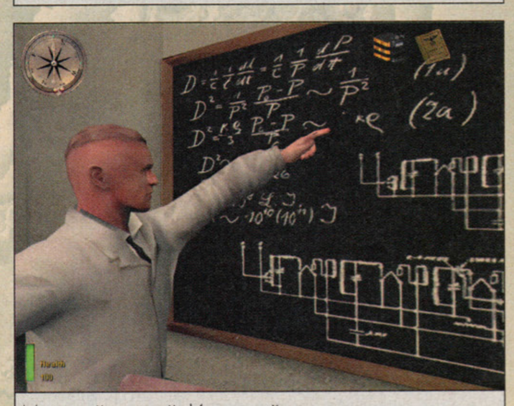
Перевожу полусонный взгляд ниже, на моих напарников. А что движет этими лопухами? Они же дети. Дети, для которых вырваться вперед, пробежать пару лишних метров и пострелять по врагу - предел мечтаний. У самых сообразительных хватает ума еще гранатой швырнуть и спрятаться, только толку от этих гранат... не смешите меня четверо.

Впереди последняя миссия. После обещали послать домой. Давно пора бы. Столько ранений - и ни одного отпуска "по болезни"... Из щели потянуло ледяным ветром. Пересаживаюсь и поплотнее запихиваю руки в отворот куртки. Через пару минут мы всей ватагой в 9 человек выскочим на перрон секретного завода по производству горчичного газа из своего "Троянского коня" на паровозному ходу и без всяких проблем сровняем, по заверениям нашего командования, его с землей.

Так я и поверил...




Еще никогда Штирлиц не был так близок к провалу - ведь поддавшись азартному волнению, он стал подсказывать по-русски!


Местный ученый. Истинный ариец - видно по короткой стрижке и низким надбровным дугам

Между прочим...



Американский вариант медали "За Отвагу" - одна из самых старых и почетных американских военных наград. Она была утверждена к вручению Американским конгрессом во время гражданской войны в США (т.н. войны Севера и Юга) 12 июля 1862 года.

Медаль вручается за личные действия на поле боя, требующие большого мужества, акты небывалого героизма, связанные с самопожертвованием ради спасения товарищей, за подвиги, в корне изменившие ход битвы.



Свист снарядов, крики, взрывы, от которых дрожит земля под ногами - вот что вас ждет на пляже Омаха

проса не напрягает. Сюжет не дает скучать почти никогда: здесь вдруг вынырнет по правую сторону вражеский радар на холме, там неожиданно наткнешься на католическую церковь с обалденно красивыми витражами внутри.

Игра наполнена скриптовыми сценами так, что хватило бы на три Халф-Лайфа, а на сдачу еще на два Рэд Фэкшена. Персонажи обожают болтать друг с другом, двери - открываться в определенный момент, а враги - выбегать из-за углов, когда переходишь “заветную черту” скрипта.

Том Хэнкс сотоварищи. Обстреливают зарвавшегося пулеметчика

Об AI хотелось бы сказать отдельно. Начнем с того, что у врагов он продвинут не по годам. Эти хитрые гансы обожают прятаться за углами коридоров, перебегая в другую его часть, как только вы спрячетесь, чтобы перезарядить обойму, высовывать из-за ящиков только одну руку с винтовкой и стрелять вслепую, что довольно болезненно; также в чести у этих фашистов кинуть вам гранату, чтоб не скучал там, за лестницей. Впрочем, они и сами умеют прекрасно бегать от гранат. Очень весело бывало смотреть, как из комнаты, куда только что ты закинул “лимонку” (кстати, на Западе принято другое название для таких гранат - pineapple, то есть “ананаски”), вылетает фриц с перекошенной от страха рожей и диким воплем: “Grenade!!!”.

Но, с другой стороны, эти охламоны по-прежнему все так же необдуманно врываются в комнату, куда перед этим вы, убегая от погони, забежали и спрятались. В результате чего гибнут под вашим огнем. Они игнорируют тела своих товарищей, лежащие на пороге, и все равно лезут напролом вместо того, чтобы кинуть сначала гранату. Это просто скучно.

И тут мы плавно подходим к недостаткам Medal of Honor.

Не так страшны русские танки, как их пьяные экипажи! (Из воспоминаний солдата Вермахта)

Да, у этой игры есть и свои недостатки.

Первым, не основополагающим, но иногда довольно раздражительным являются наши напарники, которые обожают бежать впереди и мужественно ловить по тонне свинца в грудную клетку. Причем командовать ими нельзя. Совсем. Издевательство форменное: как будто мы - корова бессловесная, наорать на своих подчиненных не умеющая. Еще как умеющая. Прислушайтесь, как костерит этих тварей безмозглых сосед, тоже гоняющий MoH, и вы поймете, о чем я. Разработчики, наверное, решили положиться на хорошо проработанный искусственный интеллект, но он-то у них только стрелять да бегать умеет, а вот соображать, что командиру (нам) от него надо - это ну никак.

Идем далее. Чтобы хоть как-то восполнить тупизм наших подчиненных, им, киборгам этим, похоже, вставили под кожу по бронещитку, так как здоровья у них гораздо больше, чем положено. Да и у нас его тоже чересчур много получилось. Даже на самом большом уровне сложности попадание винтовочной пули уносит всего 30 процентов жизни. Куда это годится? Это пусть ламеры на “Easy” бегают и пули пачками ловят, а где обещанный хардкорным игрокам реализм?!



В оправдание разработчиков можно сказать, что даже с такими поблажками нашему здоровью в игре все равно соблюдается неплохой баланс, и если выскочивший на нас ганс начинает палить из автомата, то жить нам останется недолго.

Между прочим...



В качестве примера можно привести действия сержанта Джесса Дроули (Jesse R. Drowley), участвовавшего в сражении на Соломоновых островах 30 января 1944 года.

Во время сражения он заметил троих раненых пехотинцев, лежащих на поле боя в зоне, простреливаемой огневыми точками противника. Рискуя жизнью, он добежал до них и перенес в безопасное место по одному. По пути он засек местоположение одного из дотов, который вел массивный пулеметный огонь. Дроули добрался до ближайшего Шермана, занял место погибшего башенного стрелка и трассерами указал путь водителю танка к этой огневой точке. Оставшись на башне, он корректировал продвижение до самого дота. После получения тяжелого ранения в грудную клетку, он продолжал обстрел позиций противника, пока танк не уничтожил дот, после чего получил еще одно ранение в глаз.

После уничтожения дота сержант Дроули вернулся к американским позициям и был тут же направлен в лазарет.



В процессе европейской кампании нам даже придется немного поводить “Королевский Тигр”



Этот солдатик испуганно прижался к ежу и никуда не хочет идти. Кстати, на его каске эмблема 28-й пехотной дивизии



Типичный пример тупости напарников: фриц спокойно выцеливает нашего подопечного, пока тот, пританцовывая, ищет укрытие


А вот и радар из того же фильма. Разбрасывать мертвых коров по полю не стали - видать, "зеленые" запретили...


Главная польза напарников - им часто достаются пули, предназначавшиеся нам


Сторожа у зенитки. Главное - не выдать себя раньше времени

А вот самая главная подлость со стороны разработчиков, непростительная и бесящая одновременно, - это абсолютно читерский и превращающий игру в аркаду респаун врагов во время работы сигнализации. И ведь как тонко издеваются, гады, - как только где-то включается сирена, в нашем направлении (неважно, где вы спрячетесь, хоть в самом дальнем и темном углу уровня) бежит пара патрульных немцев. Угробил их - прибежит еще. И еще. И еще. Пока сирену не вырубишь. А как ее вырубить, если где-то на уровне у другого выключателя сидит еще один фриц, который ее в следующий момент опять включит? Когда AI берет умением, это приятно. Когда количеством - это халтура со стороны создателей игры.

И на "сладкое" пришлось приберечь одно безобразие, в котором разработчики, сразу предупреждаю, не виноваты. В Medal of Honor НЕТ НИ КАПЛИ КРОВИ. Вот так, ни больше, ни меньше. Дело в том, что западный издатель MoH, EA Games, принял такое решение, чтобы можно было продавать игру людям младше 13 лет. В результате фонтаны крови и красиво разлетающиеся ошметки из игры убрали.

Но не печальтесь, дорогие мои маньяки. Даже без "красной радости" все смотрится отлично. Как? С помощью такого хитрого финта ушами: каждое попадание в тело противника отображается небольшим облачком серой пыли, выбиваемой из одежды ударной волной. Крови нет, но и попадание видно, и реакция у врага соответствующая - его "толкает", он на несколько секунд теряет ориентацию в пространстве и приходит в себя, тряся головой.

Ну а для законченных монстров, которые без крови себе шутер не представляют, на нашем диске выложен небольшой пак, изменяющий цвет облачка с серого на красный. Вот вам и кровушка, вампиры вы мои ненаглядные.

Прощай, оружие!

Medal of Honor попытался совместить в себе два ответвления экшена, оформившихся в последнее время в обособленные жанры - это "чистый" (аркадный) экшен и псевдореалистичный тактический шутер вроде Counter-Strike. С одной стороны, бег со стрейфом и стрельбой "один против ватаги злодеев", с другой - бэкграунд, максимально приближенный реальному миру и намек на командные действия.



Игра балансирует на грани между этими крайностями, стараясь взять и от того, и от другого все самое лучшее и скомпоновать это в коктейль. Гремучий коктейль под названием Medal of Honor: Allied Assault.

И простим этой игре то, что русских опять "забыли".

Между прочим...

Американские рейнджеры (к коим причислили и Майка Пауэлла) как особый вид пехоты имеют довольно глубокие корни. Первый отряд рейнджеров, принятый на службу правительства, участвовал еще в войне против французов и индейцев в 1754-1763 годах. Основан он был Робертом Роджерсом - одним из жителей Нью-Хэмпшира. Отряд использовал тактику ведения войны, присущую индейцам, - скрытное передвижение под прикрытием леса и внезапные точечные удары, после чего быстрое отступление.

Любопытны первые правила, установленные для тогдашних рейнджеров:

- ничего не забывай;
- всегда держи мушкет начищенным, топорик наточенным, а у пояса 60 порций сухого пороха и пули;
- будь готов выступить в любой момент;
- не стой, когда враг наступает на тебя, пригнись, спрячься за деревом;
- дай врагу подойти поближе, после чего выстрели и добей топориком.



Официально подразделения рейнджеров были оформлены в 1812 году как отряды, защищающие колонистов от набегов индейцев. Начиная с этого момента, этот вид войск стал неизменным участником во всех военных конфликтах США вплоть до конца XIX века, после чего были расформированы.

Второе рождение рейнджеров произошло 19 июля 1942 года. Первый батальон американских рейнджеров под командованием майора (позже бригадного генерала) Уильяма Дарби (William O. Darby) неплохо зарекомендовал себя во время союзнической операции в северной Африке, поучаствовав в битве при Эл Гатаре (El Guettar). Удачные действия послужили поводом для создания 3-го и 4-го батальонов, участвовавших в высадке на Сицилии и в Италии в 1943 году. Здесь, после взятия в кольцо местечка Cisterna, были почти полностью уничтожены 1-й и 3-й батальоны. Из 760 человек, вошедших в город, вернулось только 6. После этой катастрофы оставшихся в живых солдат переправили домой, а 4-й был помещен в резерв.

В высадке в Нормандии участвовали сформированные 2-й и 5-й батальоны, которые воевали вплоть до конца войны.

6-й батальон рейнджеров сражался на тихоокеанском фронте. Он был единственным из всех, выполнявшим только специальные секретные миссии, для которых их и тренировали.

Юрий Пашолок

Визит к бунтарям

Revolt Games была основана в мае 2001 года. Основной костяк команды составляют люди, имеющие от одного и более года опыта работы в игровой индустрии. До этого часть команды Revolt Games работала над первым российским мультиплеерным шутером Hired Team: Trial. Поначалу имя Revolt Games было связано лишь с локализациями, однако было бы очень странно, если бы люди, ранее работавшие над таким амбициозным проектом, как Hired Team: Trial, ограничились только ими. Поэтому не стоит удивляться тому, что в конце ноября был анонсирован первый проект молодой фирмы - космический симулятор HomePlanet. Естественно, возникли некоторые вопросы относительно будущей игры, которые были заданы главе Revolt Games Алексею Медведеву.

НИМ: Здравствуйте! Прежде всего, хотелось бы узнать, как родилось название "Revolt Games"?

Алексей Медведев: *Привет! Мы хотели придать своему названию дух "революционности". По поводу того, как мы его придумали, - согласитесь, очень трудно описать это словами...*

НИМ: Как известно, часть сотрудников Revolt Games ранее работала в NMG и, соответственно, трудилась над шутером Hired Team: Trial. В связи с этим возникает вопрос: не собираетесь ли вы в скором времени начать работу над подобной игрой?

А. М.: *Да, действительно, до мая 2001 года некоторых людей из нашей команды можно было видеть в стенах New Media Generation, но сама судьба распорядилась иначе. Мы основали собственную компанию и начали работать над локализациями и собственными проектами. На данный момент мы анонсировали пока только одну собственную разработку – симулятор, поэтому больше ничего прокомментировать я не могу.*

НИМ: В последнее время разработчики космосимов стараются предложить игроку не компанию, выполненную в виде отдельных миссий, а нечто большее, целый игровой мир. Типичный пример – Independence War 2: The Edge of Chaos. По какому принципу будет построена одиночная игра в HomePlanet, что для вас служит в данном случае идеалом?

А. М.: *Мне очень сильно понравился подход IW2, но в данном контексте их сравнивать будет не очень правильно. Independence War – это скорее клон Элиты, в нем явно выражена роль торговли, например. Мы же собираемся идти путем Wing Commander'a, X-Wing'a и Descent: FreeSpace. У нас главное – это битва, то насыщенное адреналином действо, которое возникает во время боя. Кроме этого, сюжетная линия растянута по времени, поэтому нам проблематично сделать непрекращающиеся миссии. В итоге, после обдумывания мы решили оставить "традиционную" схему заданий.*

НИМ: Чаще всего в руках игрока оказывается истребитель, максимум - тяжелый штурмовик. Будет ли в HomePlanet по ходу игры возможность "порулить", скажем, космокрейсером?

А. М.: *Нет. Наш движок позволяет управлять любым видом корабля в физическом смысле. Но, например, управление истребителем существенно отличается от управления большим кораблем. Это, коротко говоря, совсем другой масштаб. Например, Battle Cruiser Millenium позволяет игроку управлять крейсером, но при этом управлять истребителем уже нет желания.*

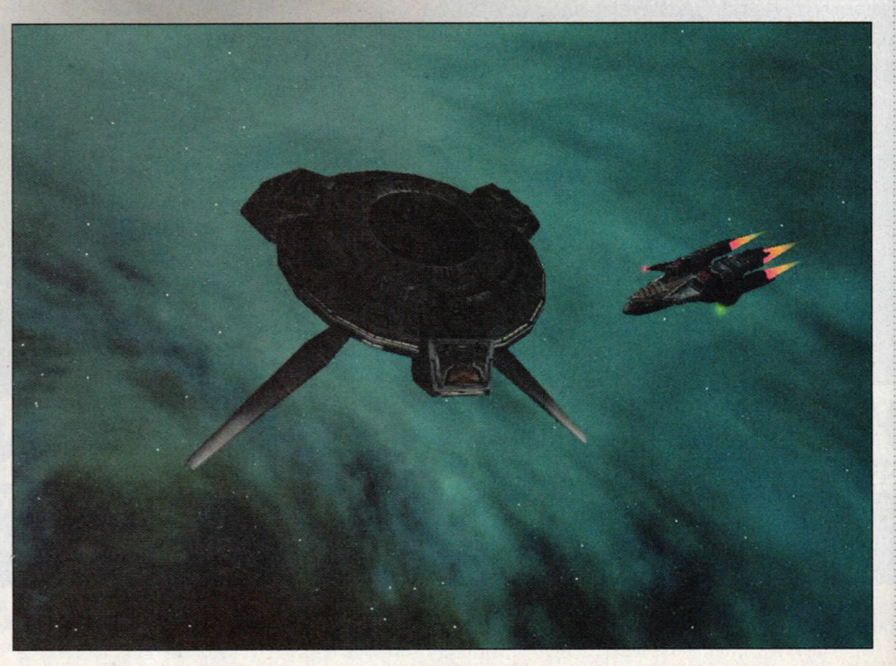
НИМ: С недавних пор космос в подавляющем большинстве игр на подобную тематику из черного и темного вдруг превратился в какую-то массу практически любого цвета. Каким будет космос в HomePlanet?

А. М.: *Сложный вопрос. С одной стороны, конечно, космос черный – это данность, которую надо принимать. С другой стороны, все игроки уже настолько привыкли к туманностям и тому подобным цветастостям, что мы просто не можем игнорировать этот факт. Я бы сказал, что мы постараемся сделать что-то среднее. Не слишком темно, но и не слишком ярко.*

НИМ: Продолжая разговор о реализме, хотелось бы затронуть такую больную для космосимов тему, как управление. Создается впечатление, что большинство разработчиков представляют себе управление космическими аппаратами как нечто, больше напоминающее аркадный авиасимулятор, инерция чаще всего отсутствует как класс. По какому пути вы пошли в процессе разработки HomePlanet: в сторону простого управления или большего реализма?

А. М.: *Впечатление, с одной стороны, верное, а с другой... В нашем движке физика просчитывается абсолютно честно, но эти слова обозначают для нас скорее "головную боль". В том смысле, что в игре есть заносы, есть стрейфы и т.п. А теперь представьте себе простую миссию. Вы должны перехватить корабли врага, в вашем распоряжении есть истребитель с "честной" ньютоновской физикой. Вы летите на перехват, форсируете движки и разгоняетесь, ну, допустим, с минуту. Пролетев некоторое расстояние, вы начинаете понимать, что пора тормозить. Но и тормозить-то вы тоже будете*





минуту! Во что, при таком раскладе, превратится бой?

Поэтому мы до сих пор пытаемся найти наиболее удобную модель управления; прежде всего игрок должен получать удовольствие, а лишь потом думать о правдоподобности физики...

НИМ: В реальном космическом пространстве тень чуть ли не абсолютна, в связи с этим объекты в "теневой зоне" практически не видны. Каким образом вы собираетесь решить проблему "кораблей-невидимок"? И будет ли эта проблема вообще реализована?

А. М.: *У нас есть элегантное решение. Дело в том, что изображение для пилота моделируется бортовым компьютером, который обладает различными средствами, сканирующими близлежащее пространство. Оптические, радиоэлектронные, инфракрасные и т.п. детекторы в состоянии сформировать объемную картину окружающего космоса, и не беда, если в каком-то спектре излучения наблюдаются искажения или отсутствие информации.*

НИМ: Затронем тему интерфейса. Как и управление, оно чаще всего сильно напоминает авиасимулятор, достаточно еще раз вспомнить IW 2 (увы, в условиях нынешнего безрыбья в жанре космосимов постоянно приходится возвращаться к продукту Particle Systems). Будете ли вы использовать наработки коллег по цеху или собираетесь представить нечто новое?

А. М.: *Эта тема переплетается с предыдущим вопросом. Скажем так, наш принцип - предоставление игроку в определенный момент времени необходимой ему информации. В этом смысле наш интерфейс будет напоминать IWar2.*

НИМ: В информации по HomePlanet есть пункт о том, что из шестидесяти видов кораблей игрок сможет управлять лишь шестью. Значит ли это, что в сетевом режиме список играбельной техники будет серьезно расширен?

А.М.: *Да, согласно нашему сюжету игроку придется порулить лишь шестью из шестидесяти. Но это не так уж и мало, в том же X-Wing'е для отличного времяпрепровождения хватало и четырех. Сетевой же режим игры будет доступен позднее, уже после выхода игры.*

НИМ: Собираетесь ли вы после выпуска HomePlanet расширять его вселенную? Нет ли у вас планов создания онлайнового варианта игры?

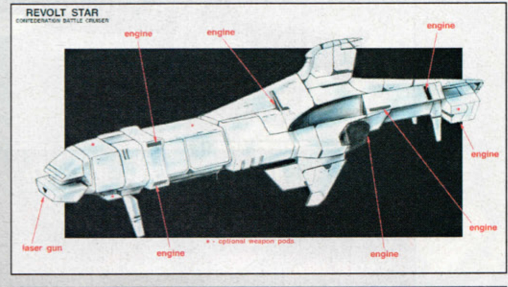
А. М.: *У нас есть множество идей насчет того, что делать после выхода Homeplanet. Я больше чем уверен, что продолжение сильно удивит всех интересующихся...*

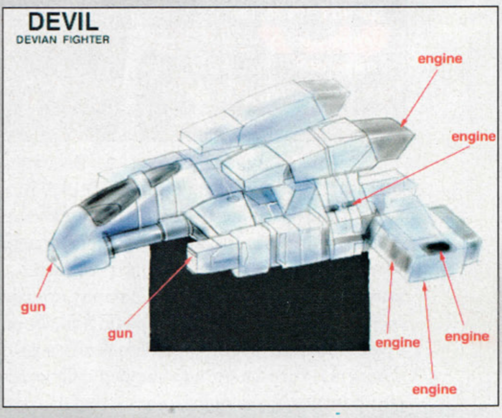
НИМ: При разработке Hired Team: Trial основной упор делался не на наиболее распространенные в тот период Riva TNT и VooDoo 3, а Matrox G400 (к слову, Hired Team: Trial был признан Matrox продуктом, наиболее оптимизированным под возможности их видеокарт). Считаете ли вы, что в настоящее время лучшим вариантом является разработка игр по GeForce 3, или вы продолжите сотрудничество со "сторонним" производителем видеокарт при разработке HomePlanet?

А. М.: *Ну, для начала я бы не сказал, что HTT делался с упором на Matrox. Точнее будет сказать, что мы нашли в себе силы сделать еще и поддержку EMBM. В случае же с Homeplanet мы не отказываемся от уже привычной "борьбы с новыми технологиями". Не в ущерб поддержке старых карт, мы планируем добавить поддержку Dot3 Bump-Mapping, Pixel & Vertex Shaders и, вероятно, TRUFORM. Кстати, еще до начала официальных продаж мы получили на растерзание новейший Radeon 8500. Возможности GeForce 3 также будут использованы, как уже можно было понять из списка "фичей".*

НИМ: Напоследок хотелось бы затронуть тему локализаций. Как известно, в настоящее время вы занимаетесь







локализацией игр преимущественно от компании JoWooD. Собираетесь ли вы сотрудничать с другими зарубежными издателями?

А.М.: *В данный момент у нас подписан контракт на локализацию линейки компании JoWooD и двух игр компании Dinamic, одна из которых, Excalibug, уже находится в продаже. Но надо заметить, что контракты с западными издателями подписали не мы, а компания Руссобит-М - российский паблишер этих продуктов, поэтому я пока не могу прокомментировать наши следующие проекты.*

НИМ: Спасибо за приятную беседу, надеемся, что она далеко не последняя. Успехов!

А.М.: *Спасибо и вам. Успехов вашему журналу!*

Как видите, налицо амбициозный и весьма необычный проект. Ввиду того, что Freelancer, основной конкурент HomePlanet, в настоящее время ориентирован исключительно на Xbox, игра от Revolt Games может оказаться единственным достойным продолжателем традиций "старой гвардии" космосимов.







Владимир Чаплыгин

Medal of Honor

BAR



Характеристики ручного пулемета BAR	
Калибр	.30 (7,62х63 мм)
Емкость магазина	20 патронов
Масса неснаряженного оружия, кг	7,26
Длина оружия, мм	1194
Длина ствола, мм	610
Режим огня	одиночный и непрерывный
Темп стрельбы, в/мин	550
Прицельная дальность, м	500

У ручного пулемета M1918A2 Browning Automatic Rifle (далее BAR) очень интересная история. В 1917 году во время первой мировой войны Браунинг сконструировал весьма неплохую по тем временам автоматическую (т.е. с автоматическим досыланием следующего патрона из магазина в патронник после каждого выстрела) винтовку M1918 BAR. В том же году оружие поступило в распоряжение армии США. Спустя двадцать лет конструкция претерпела существенные изменения. Появилась возможность вести не только одиночную стрельбу, но и непрерывную. Как следствие, такое скорострельное оружие уже нельзя было относить к классу винтовок, и BAR стали классифицировать как ручной пулемет. В 1940 году модель была незначительно модернизирована и получила название M1918A2. В таком виде она простояла на вооружении до 1950 года.

Стоит отметить, что пехотное отделение (девять человек) снабжалось одним таким ручным пулеметом. Если предстояла высадка десанта, то на взвод выдавали как минимум 4-5 "смертоносных железок". Именно такую кличку получил BAR во время второй мировой войны. И было за что. Винтовочный патрон тридцатого калибра хоть и приравнивают к современному семейству 7,62, но он был гораздо мощнее своего нынешнего собрата. Пожалуй, это единственный плюс данного оружия, дальше идут одни минусы. Во-первых, в коробчатый съемный магазин вмещалось лишь 20 патронов, что для ручного пулемета губительно мало. Во-вторых, BAR обладал низкой скорострельностью, поэтому его нередко использовали просто как обыкновенную автоматическую винтовку. В-третьих, если и приходилось стрелять очередью, то недолго, так как ствол перегревался очень быстро. И, наконец, еще одним недостатком был его вес. Здоровая восьмикилограммовая махина с очень сильной отдачей – это не шутка. А теперь прибавьте к этому еще пару сотен тяжелых патронов. Представили? Вот почему пулемет был у одного солдата, а боеприпасы к нему носил уже другой боец отделения, вооруженный относительно легкой винтовкой.



Что касается игр, то раньше BAR можно было встретить лишь в дешевых шутерах на тему американской победы во второй мировой войне и в двух стратегиях: сериал Close Combat и Sudden Strike. Положение дел резко изменилось с выходом Medal of Honor: Allied Assault, где BAR представлен как один из самых часто используемых видов оружия. Кстати говоря, сами американские разработчики признали невысокую ценность BAR'а – в игре он сильно уступает немецкому ручному пулемету MP-44.

Юрий Пашолок

Delta Force: Land Warrior

Хеклер и Кох G11



Характеристики автомата G11	
Калибр, мм	4,7
Патрон	4,7X33 мм DM11
Емкость магазина	50
Масса неснаряженного оружия, кг	4,2
Длина оружия, мм	750
Длина ствола, мм	540
Режим огня	одиночный/ 3 патрона/ непрерывный
Прицельная дальность, м	300

Продукция концерна "Хеклер и Кох" пользуется большим уважением, достаточно вспомнить семейство штурмовых винтовок G3-G41 или ставший легендарным благодаря многочисленным тактическим симуляторам пистолет-пулемет MP5. Все вышеперечисленные виды стрелкового вооружения выполнены по традиционным схемам, однако есть у немецкой компании штурмовая винтовка, аналогов которой пока что не существует. Речь идет о G11, первой в мире выпускаемой серийно штурмовой винтовке, разработанной под безгильзовые патроны.

Использование безгильзовых патронов сулит как минимум две выгоды – более низкую стоимость, а также увеличение боекомплекта. Магазин G11 (к слову, одноразовый) вмещает в себя 50 патронов. Патроны имеют форму параллелепипеда и состоят, соответственно, из самой пули (нормальной формы), прессованного пороха и полностью сгораемого капсуля.

К числу достоинств G11 можно отнести имеющийся в стандартном варианте оптический прицел, он же - ручка для переноски, а также компоновку по схеме булл-пап, причем магазин находится сбоку и не мешает. Несмотря на то, что первый прототип G11 был представлен еще в 1975 году, форма этой штурмовой винтовки до сих пор кажется футуристической из-за своей необычности. Однако это не просто проделки дизайнеров: полностью закрытая ствольная коробка гораздо лучше защищена от попадания пыли и грязи.

В 1990 году Бундесвер официально принял G11 на вооружение, однако в армию поступила всего тысяча экземпляров. Тем не менее, ряд стран всерьез заинтересовались разработкой "Хеклер и Кох", в частности, интерес проявила морская пехота США. Так что не случайно G11 попала в Delta Force: Land Warrior, все-таки изначально эта игра разрабатывалась для военных.

При всех своих достоинствах G11 имеет ряд недостатков. Самый главный из них заключается в том, что патрон имеет калибр 4,7 мм, да и дальность прицельной стрельбы невелика - она составляет всего 300 метров. Возможно, именно из-за этого Бундесвер и принял выжидательную позицию. Опыт последних локальных конфликтов, в частности, войны в Чечне, показал, что малокалиберное оружие недостаточно эффективно, к тому же бронежилеты теперь не являются редкостью. Вполне возможно, "Хеклер и Кох" сейчас занята переработкой G11, но если она не поможет, работа над безгильзовыми патронами так и не выйдет за рамки экспериментов.

Помимо Delta Force: Land Warrior, G11 можно было встретить в таких играх, как Fallout и Jagged Alliance.

Горасул





Это РПГ эпических пропорций.

История, повествующая о жизни Росзондаса (Roszondas), который был с рождения воспитан и выращен драконом. По мере того, как он рос, он приобретал магическую силу и характер своего приемного отца.

Но мир, в котором живет Росзондаса в опасности, из-за начавшейся войны с демоном из другого измерения. Игра начинается с неудачной попытки Росзондаса спасти свой мир...

Теперь его жизнь и судьба его мира в ваших руках...

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67

г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
ул. Победы д.4
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072

г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «Мегабокс»
ул. Фабричная д.4, оф.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»

г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
маг. «Дрим»

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20



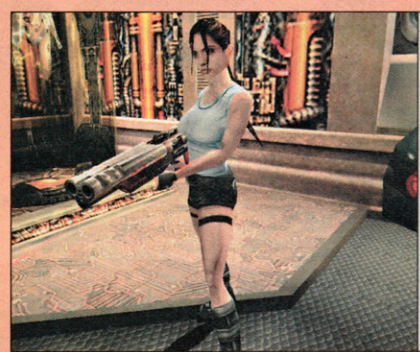






Юрий Пашолок

Пятерка лучших моделей для Quake III Arena, созданных за последние два месяца



Первое место: Lara Croft
Автор: PornStar

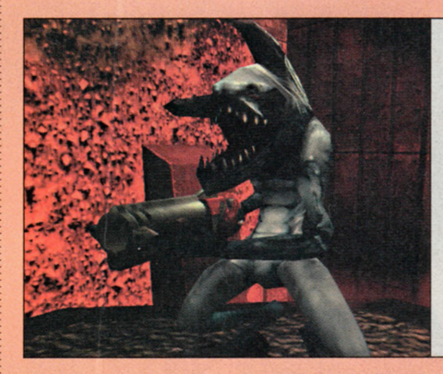
Данная модель создана по мотивам фильма Tomb Raider, поэтому вместо компьютерной героини вас ожидает губастая Анжелина Джоли. Про ее "красоту" можно говорить часами, а вот модель, без сомнения, получилась отличная. Неплохо проработанные движения, красивые скины – чего еще нужно настоящему поклоннику Tomb Raider? Что же касается ненавистников творчества Анжелины Джоли, то они могут порадоваться: дело в том, что в пак с моделью включены и боты, так что вы можете настрелять их столько, сколько душе угодно.



Второе место: Rova
Автор: Doc Rob

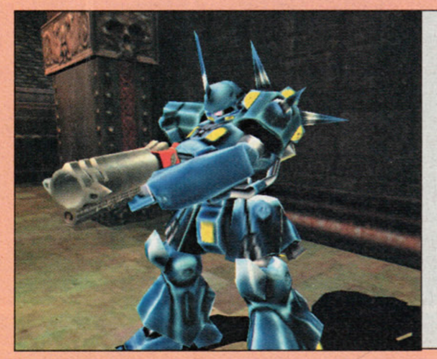
Самая необычная из моделей игроков, появившихся за последние два месяца. Представляет собой некий левитирующий механизм с женской головой. Нечто подобное можно было видеть в последнем фильме Спилберга, A.I. Очень аккуратно сделанная модель с великолепной анимацией, однако она придется по душе далеко не всем. Представьте себе: бежите вы по уровню, и тут вам навстречу ЭТО...

Поскольку ботов для этой модели нет, для ее включения придется писать в консоли "/model rova".



Третье место: Violator 128
Авторы: Per128, Brothers Grimm

Смотрели ли вы фильм Spawn? Если да, то наверняка помните мерзкого жирного клоуна, по совместительству демона. Per128 и Brothers Grimm воспроизвели того самого клоуна в момент, когда они показал свой истинный лик, к слову, очень похожий на одного монстра из Hexen. Моделлеры постарались на славу: Violator получился очень красивый, с оригинальной анимацией. Одно пускание огненных шаров чего стоит. Отличный выбор для тех, кто любит "наряжаться" в нечто демоническое.



Четвертое место: MS-18E Kampher
Автор: John Fisher

Очередной робот из игровой вселенной Gundam. Эта модель является самой детализированной, поскольку состоит более чем из двух тысяч полигонов. Пожалуй, это самая удачная модель из серии Gundam: скины, конечно, чуть-чуть подкачали, да и анимация могла быть и получше, но в целом MS-18E сделан очень неплохо, можно даже сказать - профессионально. Если вы любите быть "большим и железным", то данная модель подойдет вам как нельзя лучше.



Пятое место: Mirage
Автор: Demon Princess

Автор данной модели пишет, что прообразом для нее послужила героиня одного из комиксов, какого именно, не указано. Не знаю, конечно, но мне сие творение больше напоминает Джулию Стрейн, сильно обработанную рашпилем, особенно сильно это сходство видно в варианте с красным скином. Если же говорить откровенно, что это типичная модель из категории "Hey, girls!". Обычно здесь больше обращают внимание на форму бюста и филейной части, чем на всю проработку модели, а с этими двумя "компонентами" у Mirage все в порядке.

Юрий Пашолок

Single Player

— конверсии для Quake III Arena

Quake III Arena с самого начала создавался как продукт, ориентированный исключительно на сетевой режим игры. Правда, злые языки утверждают, что "Ареной" Quake III стал отнюдь не из-за прогрессивных взглядов Кармака и компании. Все дело было в том, что к началу разработки игры отсутствовала нормальная команда игровых дизайнеров и спецов по AI. Так или иначе, одиночного режима игры в Quake III Arena нет в принципе. Однако в декабре и январе появились две конверсии, где таинственным образом возник Single Player.

The Dark Conjunction

http://www.planetquake.com/tdc/

ACE Team, создателям The Dark Conjunction (далее TDC), удалось совершить маленький подвиг. Дело в том, что в коде Quake III Arena вообще не предусмотрена возможность создания полноценных Single Player – модификаций. Как разработчикам TDC удалось это обойти, никто не знает.

Как и любая нормальная Single Player – модификация, TDC обладает неплохим сюжетом. Ваш герой – радист бомбардировщика B-29, по неизвестной причине попавшего в аварию. Очнувшись после катастрофы, вы понимаете, что попали в какой-то непонятный мир. Кроме того, в воздухе витает неизвестный вирус, от действия которого все живое мутирует. Вам удается надеть газовую маску, однако вирус уже сделал свое дело: ваш герой становится StarMan'ом, полумутантом, сохранившим человеческий разум и готовым дать отпор нечисти. В процессе прохождения выясняется, что город заполнен не столько мутантами, сколько пришельцами из другого измерения. Вам будут помогать немногочисленные солдаты, успевшие надеть противогазы и газовые маски, кроме того, был замечен некий пришелец, который, судя по всему, также является вашим союзником.

Под стать сюжету получился и дизайн: в этом постапокалиптическом мире смешались сразу несколько эпох, так что не удивляйтесь, если рядом с самолетом времен второй мировой войны вы увидите пикап середины девяностых. Интересным получилось и оружие: револьвером никого не удивишь, а вот трехствольный дробовик – это уже что-то новенькое.

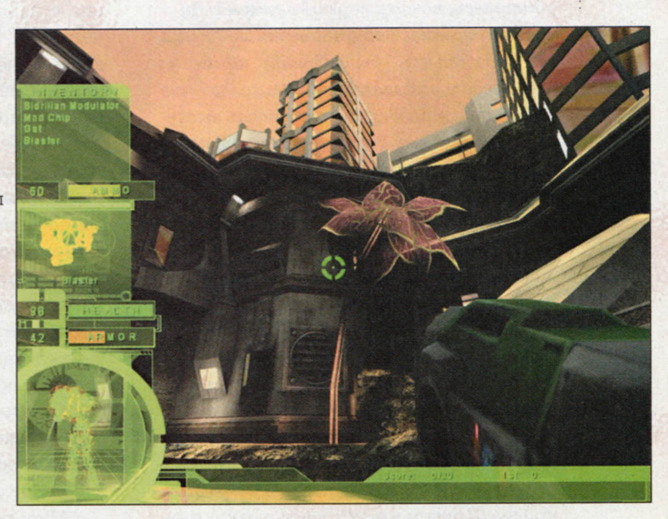
Лично у меня создалось впечатление, что ориентиром при создании TDC был небезызвестный Half-life: те же скриптовые сценки, сильный сюжет и игровой процесс, от которого трудно оторваться. Самое главное, играть в эту модификацию по-настоящему интересно, и, в отличие от "тормозного" детища Valve, TDC сохранил динамику Quake III Arena. Еще одним несомненным достоинством является тщательная проработка графики, особенно моделей, по этому параметру TDC может поспорить с немалым количеством коммерческих продуктов.

Будет очень интересно посмотреть, что же получится в финале, по крайней мере, демо-версия TDC вызвала лишь положительные эмоции. Честно говоря, я не исключаю, что данная модификация может в один прекрасный момент превратиться в коммерческий продукт, тем более что прецедент в лице Gunman Chronicles уже был.

Sidrial TC

http://www.fountainheadent.com/sidrial/

Год назад кинокомпания Fountainhead Entertainment приобрела лицензию на движок Quake III Arena. На его базе она создала анимационную ленту Sidrial, повествующую о борьбе инопланетян-повстанцев с захватчиками (ролик из картины вы можете увидеть на нашем диске). К слову, это первый в истории фильм, созданный на игровом движке, правда, рендерился он на профессиональном оборудовании. В январе этого года появилась конверсия Sidrial TC, в которой использовался материал фильма.



Помимо всего прочего, в Sidrial TC имеется и одиночный режим игры.

На самом деле, назвать это полноценным Single Player'ом нельзя, поскольку на уровне вы не встретите ни одного врага. Однако не стоит думать, что проходить Sidrial TC проще простого: на самом деле, играть в него гораздо сложнее, чем во многие игры подобного плана. В роли врага выступает сам уровень: вас закидывают самонаводящимися гранатами, опускают в кислоту, пытаются раздавить прессом, накрутить на турбину и все в том же духе. У меня прохождение единственного имеющегося уровня заняло более получаса.

Нельзя не отметить отличный дизайн, судя по всему, он ненамного отличается от того, что использовалось при съемке картины. Однако здесь не все гладко: тщательная проработка (вплоть до того, что на топчане лежит одеяло из рогожи) соседствует с откровенно грубо сделанными стульями, выбивающимися из общей картины. Весьма необычным получилось и оружие; чего стоит плазменная пушка, в одном из режимов использующаяся как ракетный ранец.

Кроме Single Player, в Sidrial TC имеется и сетевой режим игры. Боюсь только, что он, скорее всего, отпугнет подавляющее число игроков: оружия всего два вида, оно весьма необычно по действию, да и карта не слишком удачной получилась. К слову, роль аптечек заменяют какие-то растения - достаточно любопытное решение.

Sidrial TC вызывает двоякое впечатление: с одной стороны, видно, что его разработчики явно не халтурили, с другой же, особого интереса данная разработка не вызывает. Данная конверсия понастоящему понравится разве что фанатам фильма, а их еще надо поискать.



Владимир ВЕСЕЛОВ

В гостях у "Человека Года"

Известно ли вам, что Никита Скрипкин, директор компании "Никита", назван "Человеком Года" на мультипортале Rambler в категории "Игры"? Теперь точно известно, так что вы не удивитесь, почему первый в новом году визит я нанес именно в компанию "Никита". Любопытно было узнать, как же человек года и возглавляемый им коллектив собираются поддерживать столь высокую оценку своей деятельности. Результаты посещения меня не разочаровали.

Новое лицо "Железной Стратегии"

Начну с неожиданной новости – в ближайшее время появится улучшенное и дополненное издание любимой многими "Железной Стратегии". Предыстория ее появления довольно любопытна, так что расскажу о ней подробнее.

Компания "Никита" ориентируется главным образом на отечественный рынок, поэтому выход русской версии значительно опередил появление английской и всех прочих. Причем в некоторых странах даже сами переговоры об издании игры начались уже после ее выхода в России. Не секрет, что западный игрок сильно отличается от российского, да и подход у западных издателей к играм несколько другой, чем у нас. Поэтому на пути к забугорному рынку игра претерпела сильные изменения; можно сказать, что это уже не совсем та игра, которую мы видели.

Пока шла работа над западными версиями, российский тираж был практически полностью распродан и нужно было печатать новый. Вот тут-то руководство компании и призадумалось: а почему вместо простого копирования первой версии не выпустить улучшенное и дополненное издание? Конечно, это потребовало довольно значительной доработки русской версии, но коллектив "Никиты" это не смутило.

Теперь о том, что же изменилось в игре.

Естественно, исправлены все глюки и баги, произведена оптимизация движка, расширен список поддерживаемого железа. Несколько изменился баланс "оружие/защита", так что местами играть стало легче, а местами труднее.

Сильно переработан интерфейс, в заводе и институте теперь возможен "пакетный режим" производства и исследований. В режиме 3D интерфейс перекомпанован, так что управление стало более удобным и интуитивно понятным. Введен новый "интеллектуальный" режим управления для юнитов, имеющих башни (при управлении башней корпус юнита после некоторой задержки начинает поворачиваться вслед за ней).

Количество миссий и задания в них не изменились, но в самих миссиях изменения есть, иногда даже значительные. Так появилось три новых (и очень сильных) врага, с введением которых соответствующие миссии проходятся совсем не так, как раньше (приходится больше думать и меньше стрелять). Переработаны некоторые карты, удалены те области, в которые большинство игроков все равно не заходило (этим ускорилась загрузка миссий и уменьшено возможное торможение на слабых машинах).

Наконец, сильно переработан AI, он стал более умным и агрессивным. Поскольку не всем игрокам по плечу справиться с таким "обнаглевшим" AI, введены три уровня сложности (подчеркиваю, что сложность определяется не количеством юнитов у компьютерного оппонента, а именно уровнем AI).

Мультиплеерная часть изменений не претерпела, добавлена только поддержка GameSpy (для западных изданий такая поддержка стала почти обязательной, так почему же отечественный игрок должен быть обделен).

Как видите, игра действительно сильно изменилась, так что даже тем, кто прошел ее вдоль и поперек, было бы интересно пройти еще разок. Поэтому в "Никите" обсуждался вопрос о выпуске патча, который довел бы первую версию до второй. Но оказалось, что объем такого патча превысил бы сотню мегабайт, а при наших ценах на игры скачивание его через интернет обойдется дороже, чем приобретение второго издания. Так что фанаты игры, имеющие предыдущую версию, не должны чувствовать себя обделенными.

Продолжение "Железной Стратегии"

Главным событием в мире Паркан станет, конечно же, появление продолжения "Железной Стратегии". Игра будет называться "Паркан: Железная Стратегия II" и представлять собой именно продолжение, дальнейшее развитие событий в мире ЖС. Наверняка вы помните, чем завершилась первая игра (благодаря вашему умелому руководству и смелым действиям). Так вот, вторая часть начинается именно с этого момента. Поворот сюжета будет несколько неожиданным и наверняка понравится поклонникам первой части, да и всем фанатам Паркана.

Кроме нового сюжета (три совершенно новых мира, двенадцать оригинальных миссий, новые герои, новые модели варботов), изменена сама стратегия прохождения игры. Возможно, для некоторых игроков (поклонников "штурма и натиска") пройти ее станет сложнее, чем первую часть. Естественно, что в игру введены все изменения движка и AI, о которых я говорил выше.

Хочу подчеркнуть, что это будет именно новая игра, а не add-on, т.е. для ее установки не требуется наличие предыдущей версии.

Хотя игра должна появиться весной этого года, работы над ней предстоит еще много, так что я отложу подробный рассказ о ней поближе к релизу. А поговорить там есть о чем.

Не "Железной Стратегией" единой

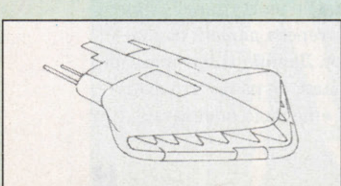
Следующий весьма оригинальный проект никак не связан с "Железной Стратегией" и "Парканом". Делается он совместно с Всемирным фондом охраны дикой природы (WWF) и посвящен проблеме выживания популяции редких животных.

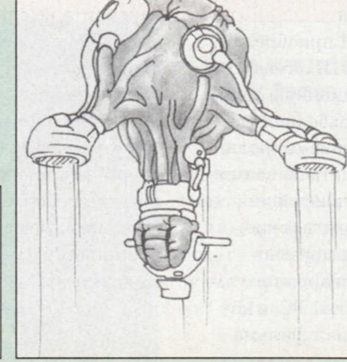
В первом приближении выглядит это так: в некотором регионе живет стая находящихся на гране вымирания животных. И вот вам предстоит принять меры к тому, чтобы эти животные не вымирали, а "плодились и размножались". Самое интересное, что животные берутся не какие-то абстрактные, а вполне конкретные - дальневосточные леопарды (которых в настоящий момент осталось не более 30 особей). Так что игроку придется решать вполне жизненные проблемы – разводить животных, которыми питается леопард (кабарга, косуля), бороться с браконьерством, предотвращать пожары (или же обеспечивать спасение животных, если пожар все же начался), предотвращать вырубку лесов и т.д. и т.п.

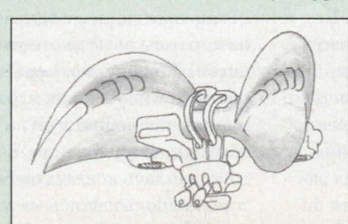
Сдается мне, что помимо познавательности (а к игре будет приложена подробная мультимедийная энциклопедия по природе Дальнего Востока) будет тут и немалый игровой интерес. Во всяком случае, тем, кто с увлечением занимался руководством зоопарком, будет любопытно приложить свой опыт и знания в новой необычной обстановке.

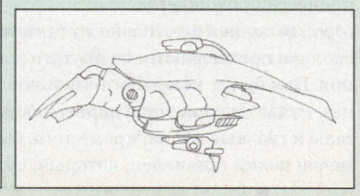
Есть у "Никиты" и еще один очень масштабный проект - MMORPG (massive multiplayer online role playing game). Называться он будет "Сфера", а издателем выступает фирма "1С". Впрочем, этот проект не относится к нашему разделу, так что все подробности о нем в ближайшее время появятся в соответствующем разделе нашего журнала.

НИМ









Мыльная команда

Вождь Быстрая Нога

Издатель	CoDo Games http://www.codogames.com
Разработчик	CoDo Games http://www.codogames.com
Жанр	PBEM
Требуется	Pentium-II 233, 64 Mb RAM, 3D, 14400 modem
Рекомендуется	Pentium-II 350, 64 Mb RAM, 3D, 28800 modem
Сайт игры	http://www.lasersquadnemesis.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game917.html
Смотри на диске	скриншоты

Двадцать второго декабря началось-таки бета-тестирование первого проекта молодой команды CoDo Games, PBEM (пошаговой стратегии по почте) Laser Squad Nemesis. Впрочем, хоть эта игра и считается первой, ее разработчики - более чем опытные люди, ведь костяк CoDo Games составляют бывшие сотрудники легендарной Mythos Games во главе с братьями Голлопами.

Как и следовало ожидать, фигурирование братьев Голлопов в числе разработчиков вызвало у определенной части игровой общественности примерно такую же реакцию, как явление Христа народу. То тут, то там раздавались крики "Чудо, чудо!"; на то, что Dreamland Chronicles: Freedom Ridge была заморожена и сейчас перерабатывается чешской Altar Interactive, внимание почему-то не обращается. Так что давайте не заниматься идолопоклонничеством, а внимательно изучим то, что в настоящий момент создано CoDo Games, благо, есть на что смотреть.

Прогресс на лице

Предшественник LSN, E-mail X-Com, в плане графики, мягко говоря, не блистал. К счастью, разработка CoDo Games не унаследовала сей нездоровый примитивизм: уровни тщательно проработаны, то же самое можно сказать и о спрайтах персонажей, последние содержат столько кадров анимации, что задаешься вопросом, а не проще ли было сделать полигональные модели. Скорее всего, финальная версия Laser Squad Nemesis будет выглядеть именно так, хотя не исключен переход на полигональную графику. В любом случае, того, что есть сейчас, для игры такого жанра более чем достаточно.

Есть прогресс и в плане геймплея: параллельно с любительскими боями появилась Лига, которая разбита на несколько дивизионов. Изначально игрок начинает игру с сотней очков, а уж как дальше будет развиваться ситуация, зависит лишь от него. Известно, что количество присуждаемых очков будет зависеть от ситуации: чем "сильнее" по рейтингу соперник, у которого вы выиграли, тем больше очков вы заработаете. Разумеется, все вышесказанное относится и к случаю, если вы проиграли. Таким образом, Голлопы подогревают дополнительный интерес к своей игре: любительские бои становятся лишь прелюдией, настоящие схватки будут идти в Лиге, а битвы за призовые места всегда получаются жаркими.



Неправильные пчелы

Как уже говорилось в превью, по своему принципу Laser Squad Nemesis гораздо проще, чем его предок. Меню покупки оружия исчезло как класс, в результате чего ваши подопечные теперь воюют лишь с тем, что у них есть в руках/лапах/манипуляторах. Более того, персонажи лишены таких элементарных функций, как приседание или передвижение ползком, а система локальных повреждений отсутствует. И это лишь начало.

Laser Squad, как и X-Com, являлся пошаговой стратегией. LSN, в принципе, относится к этому же жанру, однако реально игровой процесс больше напоминает варгеймы, чем TBS. Ход здесь выглядит следующим образом: игрок задает передвижения и прочие действия своих бойцов, нажимает кнопку Test Orders, если результаты его устраивают, он отправляет ход противнику. В отличие от X-Com, вы не можете пойти сначала одним бойцом, затем другим и так далее, действия всех ваших персонажей происходят одновременно. Однако это еще полбеды: ваш покорный слуга, сделав ход, в котором уничтожил шесть юнитов противника, отправил его своему визави, каково же было удивление, когда выяснилось, что все вражеские юниты живы, лишь трое ранены, зато мои потери составили три юнита. Все дело в том, что в этом якобы TBS ход проходит в режиме реального времени. Честно говоря, меня подобные эксперименты в восторг не привели, поскольку в таком случае от Laser Squad остается только название.



Не все хорошо и с балансом: самой сильной расой оказались люди, и это при том, что разработчики называли ее "средней во всем". Средней?! Это при снайперах-то, которые с расстояния в километр попадают в глаз мухе? Бедные пришельцы оказались мальчиками для битья, да и механоидам несладко. Последние более-менее могут конкурировать с морпехами лишь благодаря ракетному танку, благо, что их можно взять три-четыре штуки. Честно говоря, при таком раскладе сил никакого баланса не наблюдается.



Кроме того, хотелось бы отметить некоторые недостатки уровней. Для начала, они чересчур маленькие: конечно, можно предположить, что разработчики сделали их такими специально, чтобы не искать друг друга в течение 25 ходов, однако противники после трех-четырех игр заранее знают, кто где "родился", так что интерес от этого резко снижается. Кроме того, интерактивность уровня близка к нулю: двери не открываются, газовые баллоны и бочки не взрываются и т.д. Будем надеяться, что в финальной версии эти промахи исправят.

Вопрос остается открытым

В настоящее время бета-тест LSN всерьез затягивается: вышла уже вторая бета, патч к ней, не исключено появление третьей и четвертой бета-версий. Хочется верить, что Голлопам удастся создать достойную игру, однако в нынешнем виде Laser Squad Nemesis имеет больше недостатков, чем достоинств.

АРСЕНАЛ

Павел Шумилов

Legion

Жанр	Strategy
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Slitherine Strategies
Дата выхода	II квартал 2002 года



История Римской империи отражена в компьютерных играх явно недостаточно. Данный пробел собирается восполнить компания Slitherine Strategies, их проект Legion близок к релизу и обещает появиться уже этой весной, правда, издатель пока не найден. А стратегия, похоже, может получиться очень даже ничего. Размышления о судьбах подчиненной вам империи над глобальной картой, развитие экономики и дипломатические финты в ней будут перемежаться регулярными тактическими сражениями сотен исторически достоверных, вплоть до последней чешуйки на щите, юнитов на трехмерном ландшафте. Придется выстраивать войска в формации, занимать выгодные позиции, производить маневры и следить за моралью. Кстати, к истории в Slitherine Strategies относятся трепетно и обещают, что дух эпохи будет передан тютелька в тютельку, так, что даже доктор исторических наук не подкопается. Небольшое количество карт (Италия плюс окрестности) окупается возможностью на одной карте отыгрывать разные сценарии. Скажем, сперва объединять под своим началом разрозненные племена, проживающие на "сапоге", а в другой игре уже защищать этот "сапог" от нашествия варваров. По сути, на горизонте вырисовывается эдакий "Сегун" для бедных, об этом говорят и системные требования, глядя на которые, нельзя не улыбнуться: "Pentium I" (именно так, даже без указания частоты) и 32 мегабайта оперативки. Возможно, у младших научных сотрудников, трудящихся в российских НИИ, появится повод задержаться на часок после тяжелого рабочего дня.

Sudden Strike 2

Жанр	RTS
Издатель	CDV Software
Разработчик	Fireglow Games
Дата выхода	II квартал 2002 года

Пара адд-онов, и вот – не за горами полноценное продолжение. Похоже на то, что реалтаймовый варгейм Sudden Strike перерастает в бесконечный, словно латиноамериканские мыльные оперы, сериал, становясь чем-то вроде почившего в бозе Close Combat. Готовы ли поклонники стратегий почувствовать себя домохозяйками, прикипающими к экранам в стремлении не пропустить следующую серию? Думается, ничего зазорного в этом нет. Ведь в игру внесены сотни мелких улучшений интерфейса и графики, учтены многочисленные пожелания игроков, добавлены новые зубодробительные сценарии и кампании – о чем еще, кроме кардинальной переработки игрового движка, мечтать увлеченным людям? Но тут все несколько печальнее, хотя скриншоты выглядят по-прежнему впечатляюще. Современные трехмерные движки уже не уступают спрайтовым в качестве детализации окружающего мира, нужно меняться, если в Fireglow не хотят идти по "пути варгеймов".

В SS2 нам покажут еще одну грань второй мировой, в качестве играбельной стороны появляются узкоглазые потомки самураев (соответственно, некоторым придется повоевать и против них). Новые кампании обещаны и для старых знакомых: Вермахта и тройственного альянса союзников. Кардинально переработана модель повреждений, получавшая наряду с псевдоисторичностью наибольшее количество критических стрел, да и к истории в Fireglow обещают отнестись куда серьезнее и даже сваять миссии, опирающиеся на реальные события. Звучит заманчиво, но я, с вашего позволения, поставлю все же на "Блицкриг".



Ski Park Manager

Жанр	Simulation / management
Издатель	Microids
Разработчик	Microids
Дата выхода	I квартал 2002 года



Зима традиционно слабо ассоциируется с отдыхом, в нашей стране принято в отпуск "на юга" отправляться летом. А ведь горнолыжный альпийский курорт, по словам очевидцев, - место весьма и весьма приятное. Да и загореть можно не хуже. Вам не доводилось бывать там лично и в ближайшие сотню-другую лет вряд ли доведется? Не беда, уже в феврале вы сможете таким курортом управлять. Прокладывать маршруты разной степени сложности: от нежно-голубых для "чайников", по которым сможет скатиться вниз даже корова (если кому-то взбредет в голову поставить корову на лыжи), до экстремально-красных для настоящих профи, всегда готовых сломать шею себе и тому, в кого врежутся. Для последних предусмотрен и специальный "лыжный патруль" – подобрали, обогрели, подогрели, обобрали... Природа обделила ваш кусок гор условиями для катания многодетных семей – измените ландшафт вручную, использовав жутко дорогие, но эффектные снежные пушки. Кроме собственно катания, придется серьезно заниматься еще и инфраструктурой. Подъемники и станции проката инвентаря, закусочные и распивочные, сеть уютных отелей разной "звездочности" – все эти отрендеренные в 3D объекты ждут того, кто заплатит за них определенную сумму и шлепнет на плоскую карту, а затем будет поддерживать в надлежащем состоянии и стричь купоны себе на безбедную старость. Если клиенты заскучают, их всегда не прочь развлечь лавины, снежные бури и прочие улыбки матушки-природы, добавляющие седых волос владельцу курорта. В общем, не жизнь, а сказка, верно?

С вызывающим уважение (если не сказать – благоговение) размахом работают в BattleGoat Studios (умоляю, не пытайтесь переводить это название). Если территорий – то больше семисот, причем вся графика получена с реальных спутниковых снимков поверхности планеты. Если юнитов – то пять сотен, со всеми возможными модификациями, и опять же – графическое оформление и ТТД из архивов НАТО и других соответствующих источников. Если сценариев – то двести (!); и предложение продать с игрой сотню, а остальные выложить на сайте отметается как недостойное. При этом издателя почему-то до сих пор нет. Но ребята не тушуются, скромно заявляя свой проект, как “next generation of intelligent strategic games”. Смысл игры вполне передается фразой “всех убить, одному остаться”: во вспыхнувшей после Великой депрессии 2004 года неразберихе вам предстоит, взяв низкий старт в одной из провинций, разбросанных по земному шару, стать супердержавой. Экономика и политика, дипломатия и шпионаж, исследования и военные действия, сотни (вы уже поняли, тут принято считать сотнями) факторов свалятся на вашу голову в виде множества таблиц, диаграмм, графиков, при этом мазохисты могут еще и походовой режим отключить. Глубина проработки темы потрясает. По таким играм диссертации защищать надо, а не продавать их двум десяткам фанатов и затем подсчитывать убытки. Уж больно сомнительно после взгляда на внешний вид игры, что такое будут покупать. Хотя чудеса иногда случаются, вдруг нас ждет новая Europa Universalis?

Supreme Ruler 2010

Жанр	Strategy
Издатель	Не объявлен
Разработчик	BattleGoat Studios
Дата выхода	I квартал 2002 года



Наша почти регулярная рубрика “Вести с фронтов борьбы с симостроением” снова в эфире. Единожды усевшись на золотую жилу “симуляторов жизни”, тандем EA / Maxis слезать с нее, похоже, не собирается. Интересно, когда игры из серии The Sims смогут занять всю десятку “самых продаваемых”? Думается, что сие знаменательное событие ждать долго не придется, по крайней мере, пятерка после выхода The Sims Vacation точно за ними. Очередной адд-он даст вам возможность отправить опостылевшее сим-семейство с глаз долой на отдых, на волю, в пампасы. Богатейший выбор для опытного и умелого симсовода: заморозить своих подопечных в альпийских снегах, утопить во время каникул на Ривьере или потерять в лесу. Есть также вариант с медленным угасанием от голода, после того как проходящий мимо подозрительный тип применит на вас новое умение Pickpocket. Украшенные синяками от снежкокетания или извалявшиеся в песке в процессе пляжного волейбола, симы будут искренне рады, когда вы купите им в магазинчике сувениров обезьянку из кокосов или выиграете на карнавале отвратительно выглядящего пингвина, fun обещает бить ключом. Наши люди уже минируют сувениры во всех лавках. Заскучав от курортного безделья, ваши питомцы могут возжелать приключений на свои полигональные пятые точки, игра обеспечит им поиск сокровищ и гнев Монтезумы на нерадивые головы после их обнаружения. Фанаты на форумах плачут от счастья и восклицают “I can't wait!” Что ж, когда-нибудь наши люди с острыми палками доберутся и до них.

The Sims Vacation

Жанр	Sims
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Maxis
Дата выхода	II квартал 2002 года





Признавайтесь, вы читали “Войну и мир”? Да, я понимаю, что эти книги занимают самое почетное место на ваших полках, что это классика, известная всему миру, что Лев Толстой – великий писатель, и что после некоторого раздумья вы сможете даже вспомнить главных героев эпопеи - Наташу Ростову и поручика Ржевского... Вот-вот, о том и речь. Впрочем, не пугайтесь – разрабатываемая в атмосфере строжайшей секретности в Microids стратегия к произведению Толстого относится практически никак, в противном случае пришлось бы делать не меньше, чем симулятор бальных танцев. Разве что охватываемый исторический период совпадает, от борьбы северных штатов за независимость до наполеоновских войн. Место действия – старушка-Европа, нам под начало дают одну из шести великих на тот момент держав, выбирать придется между Францией, Англией, Россией, Австрией, Пруссией и Османской империей. Используя свои стратегические способности, экономические рычаги управления и не забывая о тонкостях дипломатии, предстоит привести избранную нами нацию к успеху. Нейтральные же нации пристально следят за нашими действиями и относятся соответствующе. Для разрешения военных конфликтов к нашим услугам три рода войск: пехота, кавалерия и артиллерия, - да пара козырей в рукавах, таких как шпионы и “дубина народной войны”, партизаны (особенно актуальные, если вздумаете воевать с русскими). На скриншотах замечен также флот – к слову, скрины чудо как хороши. Любопытно будет посмотреть, что из всего этого вылупится.

War & Peace

Жанр	Strategy
Издатель	Microids
Разработчик	Microids
Дата выхода	I квартал 2002 года



Warrior Kings

Павел Шумилов

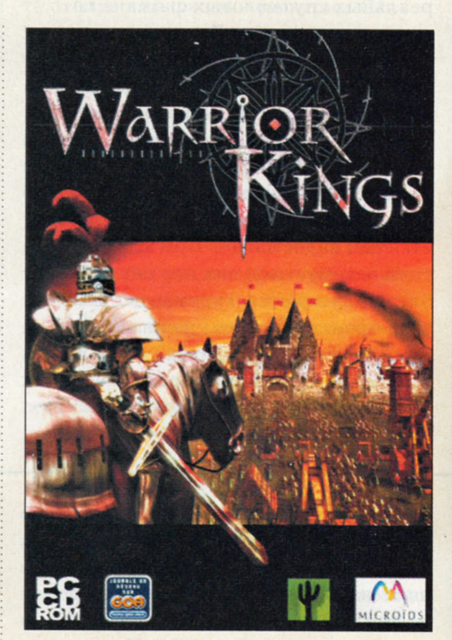
Короли и капуста

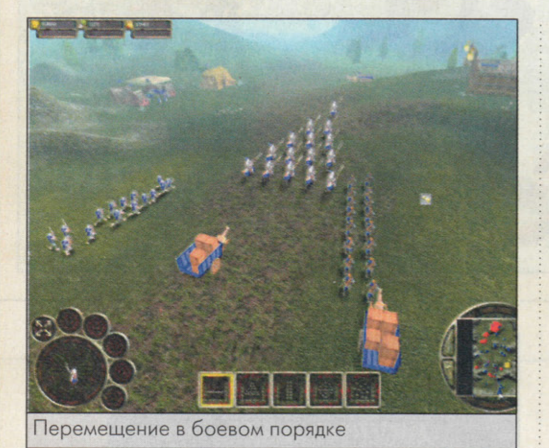
Издатель	Microids http://www.microids.com
Разработчик	Black Cactus http://www.blackcactus.com
Жанр	3D RTS
Дата выхода	1 квартал 2002 года
Сайт игры	http://www.blackcactus.com/gamepages/thegame.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1375.html
Смотри на диске	скриншоты

Экономика – не королевское дело. Данный факт прочно закрепился в сознании большинства людей, знакомых с историческими реалиями по книжкам с картинками и голливудским фильмам. Действительно, куда как интереснее давать балы, ездить на охоту, принимать послов чужих держав и после непродолжительной беседы посылать их, садиться на белого жеребца и, размахивая внушительных размеров мечом-кладенцом, вести войска в поход. Война – вот самое достойное занятие для королей, войнами прирастает государство, войны предохраняют страну от угрозы перенаселения, а для того, чтобы грядки с капустой исправно плодоносили, достаточно нанять толкового советника.

Бесспорно, существовали в истории и такие режимы, вот только очень недолго. Даже если королю не срубали буйну голову в одной из заварушек, рано или поздно на трон в его отсутствие вскарабкивался куда менее воинственный, но зато отличающий дебет от кредита родственник. Потому что основа процветающего государства – все же экономика.

Применительно к компьютерным играм нужно заметить, что для наслаждения чисто экономическими проектами, такими, как Capitalism или многочисленные Tycoon'ы, нужен определенный склад ума и немалые навыки. С другой стороны, чистая тактика по-своему прекрасна, но временами скучновата, напоминая решение шахматных этюдов из еженедельных газет. Именно поэтому лучшими стратегическими играми стали те, что смогли связать воедино эти две составляющие. Но делать это можно по-разному. Благородные стратегии вроде X-COM или Shogun: Total War, следуя законам дифференциального исчисления, переменные разделяют – мух отдельно, компот отдельно, в них тактическая часть дополняет общестратегическую, микро- и макроменеджмент. Сонм стратегий происхождением попроще смешивает все в одном флаконе, заставляя игрока метаться от возделывания грядок к руководству войсками и обратно, причем в реальном времени. Данная ситуация сильно напоминает процесс приготовления знакомой всем с детсада "каши-малаши": в ведерко с водой обильно досыпается песок и помешивается до громкого вопля ближайшей воспитательницы. Однако если в получившуюся неприглядную и бесполезную смесь добавить нужное количество цемента, получим отличный стройматериал - бетон. Давайте же посмотрим, как обстоят дела с "цементом" в обычной с виду RTS Warrior Kings.




Перемещение в боевом порядке


Картинка, знакомая еще с первого Warhammer, – остатки разгромленного отряда изматывают превосходящего противника бегом

Три стороны одной медали

Первый интересный момент грядущего проекта – это подход Black Cactus к организации сингла. Кампания в игре всего одна, но не спешите кривить губы в презрительной усмешке; дело в том, что она обещает быть нелинейной и едва ли не динамической. По сюжету мы получаем руководство над аристократическим кланом "House Gravant", который угораздило встать в оппозицию к накатывающейся на него "Empire of One God". Лидер клана убит, и командование переходит к его сыну Артосу (Artos) – главному, но далеко не единственному герою. Цель впереди одна – уничтожить агрессоров и оккупантов, в процессе плавно поменявшись ролями, и сесть на престол единой и неделимой империи. А вот средства разнятся. По ходу игры нам не раз придется выбирать, по какому пути будет развиваться наше государство; всего таких путей три: Imperial, Pagan и Renaissance.



В первом случае мы делаем ставку на монотеизм и создаем государство, очень похожее на нашего противника, но превосходящее его по всем параметрам, пытаемся "стать ортодоксальнее ортодоксов". Если отвлечься от высоких материй, то данный

подход диктует нам сугубо оборонительный стиль, упор делается на мощные стены замков и тяжеловооруженные юниты, налицо также преимущество в экономике. Выбрав своей основой язычество, веру в пантеон богов и могущественные силы природы, получаем от этих сил сполна: в наших армиях будут демоны, мы сможем раскалывать под неверными землю и поливать их напалмом сверхъестественного происхождения, а воины будут не очень сильны по отдельности, но многочисленны. Renaissance – путь технократов, кратчайшая дорога к появлению высоких средневековых технологий, от огромных осадных машин до пороха и пушек. Производство войск дается недешево, зато залп отряда мушкетеров повергает накатывающуюся волну рыцарей примерно в то же состояние, в котором оказались встретившие конквистадоров ацтеки.



Выбор этот осуществляется путем привычных апгрейдов, сиречь "технологических исследований", возведения определенных строений, использования конкретных юнитов, он зависит даже от общего стиля игры. Можно, скажем, построить церковь, чтобы воодушевить крестьян на трудовые подвиги, но - как вариант - можно просто нанять десяток надсмотрщиков с плетками-семихвостками. Эффект тот же, а затрат меньше. При этом ошибочно считать, что выбор между данными путями – всего лишь банальные черно-белые колебания между Добром и Злом. Вовсе нет, посредством белоснежнокрылого ангела с огненным мечом можно натворить таких дел, что всем чертям в аду тошно станет. Это просто три дороги, при этом никто не заставляет жестко следовать одной из них, допустимы сочетания, хотя и имеются развилки, после которых пути назад уже нет. Выбранная стратегия развития будет влиять даже на игровые события: если ваше государство тяготеет к Paganism'у, будьте добры спасти ведьму из лап святой инквизиции и получите от нее в награду ручного демона; для удовлетворения имперских амбиций проделайте прямо противоположное, а поклонники технологий в то же самое время будут на другом конце карты освобождать из заточения инженеров. В общем, предполагается, что игру будет интересно проходить несколько раз подряд, и каждый раз можно будет действовать по-новому.

Камень, ножницы, бумага

Другой любопытный момент – тактические элементы, без которых нынче могут себе позволить появиться на людях разве что RTS от Westwood. Хотя новшество, вообще говоря, спорное – проблематично отстраивать базы и клепать войска, параллельно ломая голову над тем, как бы ударить с фланга по вражескому строю на другом конце карты, особенно если идет несколько битв одновременно. Скорее всего, сражения, как обычно и бывает, сведутся к свалкам "куча на кучу", и победит тот, чья куча оказалась больше. И, тем не менее, даже посмотреть на попытку реализации будет как минимум интересно.

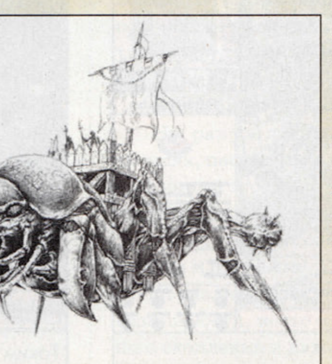
Обещается грамотное использование рельефа (логичное, вообще говоря, для трехмерных стратегий) – от правильного обсчета зоны видимости и баллистических характеристик дальнобойного оружия до бонусов войскам, обороняющимся на вершине холма от суетящихся внизу супостатов. Внедрена в игру система формаций, так что в большинстве случаев нам не придется ловить в рамку окрестных вояк, управлять будем отдельными отрядами. Говорят даже, что такие милые сердцу настоящего стратега мелочи, как атаки с фланга или тыла, повергающие в панику, разброд и шатания даже превосходящие силы противника, в Warrior Kings будут.

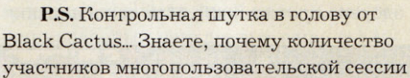
Разные виды войск имеют свои сильные и слабые стороны, так что супероружия (aka полсотни "Mammoth Tank") не предвидится. Нужно будет использовать против определенного вражеского отряда именно тот из своих, который будет максимально эффективен в данной ситуации. Так, тяжелая кавалерия, без проблем разметав немалый отряд лучников, будет сильно озадачена, налетев на сомкнутый строй тяжелой пехоты и выставленные из него пики. А с другой стороны, той же тяжелой пехоте максимум неудобств доставят как раз мобильные отряды легконогих лучников, осыпающие их стрелами с порядочной дистанции. Кроме того, юниты с боями набираются опыта и становятся быстрее, выше, сильнее – польза от бережного отношения к ветеранам очевидна.

Кто в короли последний?

Хозяйственная часть также не обошлась без некоторых новшеств. Так, собранные с полей дары природы не переносятся таинственным образом напрямую в закрома Родины, их еще нужно доставить по назначению в транспортных средствах типа "телега". Таким образом, для того чтобы подорвать экономическое процветание вашей державы, противнику даже не обязательно жечь фермы и посевы, достаточно перехватывать обозы в пути. Хорошая шутка для издевательств над соседом в мультиплеере, припасите до релиза. Кстати, многопользовательский режим планируется делать по системе "клиент-сервер", более принятой в шутерах, когда полная картина происходящих событий известна лишь серверу, а подключенные станции получают отмеренный им шмат данных, и ни битом больше. Говорят, так труднее читерствовать. Кроме того, при такой архитектуре становится возможным создавать игру на выделенном сервере, растет быстродействие. В свете неоднократных реверансов разработчиков в сторону "Старкрафта" можно сделать вывод, что игра претендует на то, чтобы стать мультиплеерным стандартом. И то верно, сколько можно в плоских RTS чемпионов мира выявлять, за что деньги на апгрейд плочены, спрашивается?







P.S. Контрольная шутка в голову от Black Cactus... Знаете, почему количество участников многопользовательской сессии ограничено восемью? Потому что, цитирую, "даже на сверхсовременных мониторах и видеокартах трудно точно идентифицировать более чем восемь цветов", конец цитаты. Вот так, а мы тут – Hi-Color, True-Color... Занавес.



Праздник масленицы в стиле Pagan – на заднем плане горящее чучело провожаемой зимы



Кавалеристы демонстрируют неприятелю фирменный эффект "Charge!", вопль прилагается

Fast Food Tycoon II

Hungry Ducky

Весело и вкусно,

или Куда на самом деле лежит путь через желудок



Издатель	Activision Value http://www.activisionvalue.com
Разработчик	Activision Value http://www.activisionvalue.com
Жанр	Economic Sim
Требуется	Pentium 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 500, 128 Mb RAM
Сайт игры	
Наш сайт	
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес, Графика, Звук и музыка, Оригинальность, Ценность для жанра

Рейтинг 7.5

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



На календаре новая неделя – в руках диск в очередным "магнатом". И вот так последние пару месяцев, День сурка какой-то. Не то что бы это огорчало, отнюдь, просто настораживает подобная тенденция. Многострадальные RTS-ки в свое время тоже плодились, как кролики, а чем все закончилось - знает каждый. Ну да ладно, не буду раньше времени заводить причитания о вырождении любимого жанра, перейду к делу.

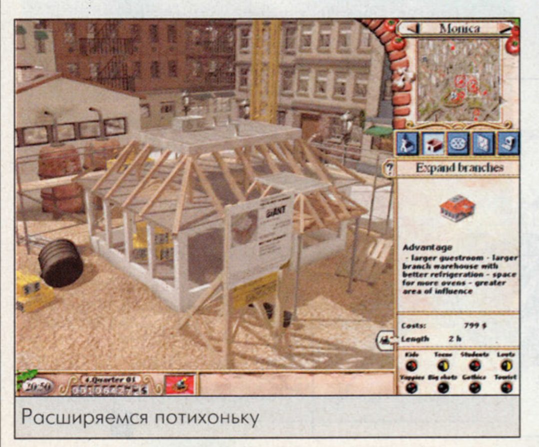
Сегодняшний претендент на всенародную любовь сразу вызвал у меня особенно теплые чувства. Спросите, где беспристрастность и объективность? Да ну их на фиг, тут случай особенный. Вы только вдумайтесь, игрушка про еду, скажу больше – про пиццу, хотя из названия прямо не усматривается. Так что, с учетом неровности моего дыхания к сему плоду кулинарной мысли и упомянутой любви к экономическим стратегиям, начинаю петь дифирамбы, кому не нравится – не взыщите.

Коротко о главном

Раздумывая над завязкой игры, создатели FFT, видимо, решили не изобретать велосипед и пойти проторенной предшественниками дорогой (и очень здорово проторенной, если так и дальше пойдет – можно будет асфальтировать). Есть 10 крупных городов, населенных людьми, не мыслящими своего существования без кусочка горячего, ароматного, любимого чуть ли не с пеленок и всегда желанного лакомства, знающими в нем толк и готовыми отдать за это последние штаны. Идиллическая картина, грех не поживиться...

Авторы предлагают 2 варианта игры: кампанию для тех, кто предпочитает следовать сюжетной линии, и freeplay для любителей ковать жизненное счастье (или, в зависимости от ситуации, копать свою могилу) собственноручно. В первом случае вас ждет вояж по всем городам, сопряженный с достижением в каждом из них определенных результатов, например, накоплением на счету заданной суммы, завоеванием требуемой доли рынка, приобретением высокого рейтинга среди какого-либо из слоев населения и т.д., причем всего этого необходимо добиться за ограниченное время. Во freeplay вы сам себе хозяин, перед началом игры устанавливаете место действия, количество конкурентов, величины ваших стартовых капиталов, условия победы (если хочется), время игры (опять-таки, если хочется) и вперед - нести счастье в изголодавшиеся массы.

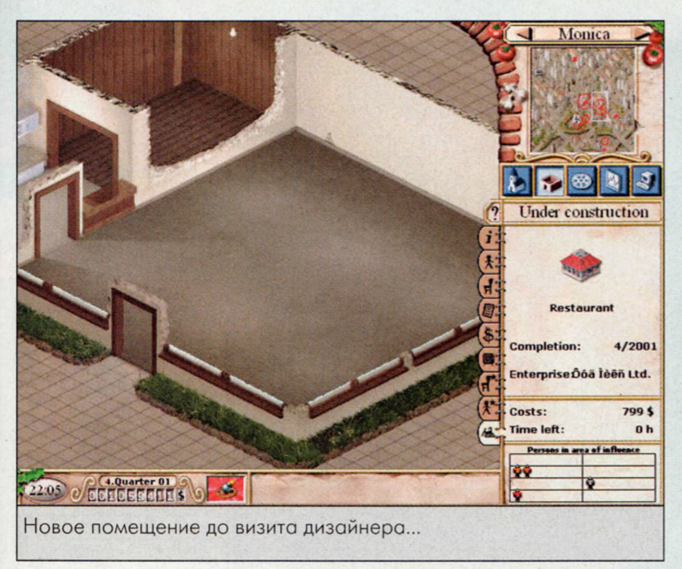
Прежде чем переходить к разговору о самой игре, стоит сказать, что в обоих случая перед ее началом вы можете изменить логотип и название возглавляемой компании, а также отредактировать характеристики и внешность своего персонажа. Следуя моде, разработчики наделили его 6 различными качествами: талантами покупателя и продавца, знанием специфики производства, умением общаться с органами власти и криминалитетом (зачем, спрашивается, разделили, иногда первых от вторых практически не отличишь, разве что первые одеты похуже) и познаниями в области защиты



Расширяемся потихоньку



Таким авторы видят Берлин. Сам там не бывал, поэтому спорить не буду



Новое помещение до визита дизайнера...



... и после. Народу должно понравиться

своей собственности от сторонних посягательств. Любой из них можно уменьшить или увеличить, правда, в ущерб оставшимся, то есть, решив повысить на единицу свой авторитет во властных кругах, придется пожертвовать единицей какого-нибудь из оставшихся качеств. Ничего не попишешь, игровой баланс, знаете ли.

Первые шаги

Итак, приготовления завершены, и вы наконец-то в городе. С самого начала в ваше безраздельное распоряжение поступает полностью обставленный ресторан с укомплектованным штатом и сформированным меню, а также некоторая сумма подъемных. Думаете, полпути к победе пройдено? Теперь думайте в обратном направлении, потому что ресторан самый маленький из возможных, обставлен скромно, если не сказать резче, меню сравнимо разве что с армейским сухпаем, а денежные резервы скорее походят на издевательство над вашими самыми светлыми чувствами. Так что, быстренько засучив рукава (дополнительное время на выполнение миссии никто не даст), начинаем ковать финансовое благосостояние.

Первым делом позаботимся о бесперебойном снабжении ресторана необходимыми ингредиентами, для чего находим неподалеку от него складское помещение и оформляем аренду. В качестве отступления скажу, что склад можно и построить, и даже сравнительно недорого, но на первых порах подобные траты просто переломят хребет всем вашим начинаниям. После этого нужно определиться с поставщиком продуктов. Компании-поставщики отличаются друг от друга качеством предлагаемых товаров и, следовательно, уровнем цен на них. Здесь выбор остается исключительно за вами, потому что, с одной стороны, начинать работу с дорогими поставщиками может оказаться накладно, но с другой – дешевые ингредиенты могут отпугнуть денежных посетителей.

Наладив работу имеющегося ресторана, можно подумать о расширении сети. Пока что придется довольствоваться арендованными помещениями, так как постройка ресторана, особенно в центре города или с каким-нибудь объектом, привлекающим большое количество народу, обходится еще дороже, чем склад по соседству с мэрией, но ваше время еще придет. Арендованный филиал уже меблирован, так что одной головной болью меньше, правда, остается собственноручное формирование штата, на чем стоит остановиться подробнее.



Народу у конкурента немного, да и загажено как-то. Пустячок, а приятно

Кадровый вопрос

В любом ресторане предусмотрено 4 должности, пополняемые с биржи труда: повар, официант, посыльный и менеджер. Все претенденты на ношение униформы вашей компании имеют 4 характеристики: скорость, мотивацию, здоровье и "жанровый критерий", то есть уровень специфических профессиональных навыков. В совокупности эти показатели определяют общую эффективность работника, в зависимости от которой назначается зарплата. При наборе персонала, чтобы принять окончательное решение, как правило, достаточно взглянуть именно на эффективность претендента.

Подробнее хотелось бы остановиться на менеджере, потому что суть деятельности остальных, надеюсь, в комментариях не нуждается. Личность эта в высшей степени интересная и, что важнее, нужная. Основная его задача – разгрузить вас, любимого, от ежедневной рутины вроде контроля качества оставшихся в подсобке ингредиентов, ремонта мебели и предметов интерьера, выволочек персоналу и прочего в том же духе. В общем, когда под вашим началом находится не один-два, а хотя бы пять ресторанов, и появляется реальная угроза проиграть только из-за какой-нибудь незамеченной хозяйственной мелочи, квалифицированный менеджер – ваше реальное спасение. Кроме того, ему можно доверить составление меню с учетом расположения ресторана и круга его посетителей, что очень и очень важно.

Демографический вопрос

Ну, раз уж заикнулся о меню и посетителях, поговорим о них. Население каждого из городов состоит из 8 групп: дети, подростки, студенты, старики, "белые воротнички", "синие воротнички", шишки и приезжие. У каждой из этих групп различные вкусы, финансовые возможности, место и время максимального скопления и даже музыкальные

пристрастия. Но это все лирика, а проза жизни в том, что нужно постараться угодить максимальному числу оголодавших граждан (угодить всем все равно невозможно). Сделать это крайне непросто. К примеру, приезжие любят, чтобы ресторан был оформлен в деревенском стиле, в то время как шишки не переносят даже упоминания о нем - им подавай классику; несущийся из колонок рок или техно способны привлечь всю окрестную молодежь, зато напрочь отвадят представителей старшего поколения; обожаемые детьми и подростками официанты в возрасте около 20 лет никогда не завоюют доверие представителей старшего поколения. И вот такая борьба противоположностей на каждом шагу.

А когда дело доходит до кулинарных пристрастий, мозги начинают медленно запекаться. Одних только ингредиентов 89 наименований, а представьте себе, сколько вариаций?! Поверьте, бесчисленное множество. Но даже при таком раскладе, найти рецепт, который полностью устроит определенную социальную группу, невероятно сложно. Неплохим подспорьем в этом процессе может стать возможность автоматически сгенерить "классовый" рецепт, но и она не всесильна. В подавляющем большинстве случаев получившийся результат все равно приходится доводить до ума вручную. А если учесть, что во время этих кулинарных экзерсисов течение игры даже не замедляется, картина вырисовывается крайне интересная. Создание собственного рецепта, как и любой другой творческий процесс, – занятие очень увлекательное, так что не исключено, что в это время мимо вас пройдет множество интереснейших событий, вроде расширения у конкурентов, саботажей в ваших ресторанах и т.д. Кстати, о саботаже.



Дорогая моя столица, понимаешь

Скользкий вопрос

Как известно, для того, что стать чище, нужно просто втоптать в грязь соседа. Применительно к FFT это означает, что, если оппонент по каким-либо причинам начинает вас опережать, – это верный признак того, что пора начинать грязную игру. Желающих посодействовать вам в этом немало. Прежде всего сам мэр. За 5-10 тысяч в месяц он с удовольствием обеспечит вам льготы при аренде или покупке недвижимости, а также сообщит о планируемой проверке в ваших заведениях. Недалеко ушли и контролирующие органы. Всего за 1000 они от души осуществят проверку в любом из ресторанов конкурирующей компании. Но это все невинные детские проказы по сравнению с теми возможностями, которые открываются перед вами после установления тесных контактов с мафией. С этого момента развлечение переходят на качественно иной уровень. Для разогрева можно просто послать к ресторану противника пару бомжей, один из которых одним своим видом отпугнет половину посетителей, в то время как второй будет усердно размалевывать стены заведения. Продолжить рекомендуется визитом курьера с коробкой крыс или термитов, местный завхоз наверняка любит животных. Если же и этот намек не будет понят правильно и раздражитель будет продолжать занимать ваше место на рынке, то самое время дать отмашку серьезным парням, громилам и стрелкам. Первые будут ноги целовать за возможность разгромить чей-нибудь ресторан и хорошенько отметелить персонал, а вторые при необходимости побеседуют с охраной. В общем, скучать не придется. Кроме того, добавляет веселья и то, что ненавистные конкуренты могут провернуть то же самое с вами, так что организовывайте охрану своих объектов. Для этих целей можно обратиться в частные конторы или заручиться поддержкой полиции, периодически пополняя активы их фонда.

На вкус и цвет

Пришло время закругляться и поговорить о графике, звуке, интерфейсе и прочем, о чем принято упоминать в конце обзора. Нарисовано неплохо, не супер, конечно, но неплохо, озвучено примерно так же. Интерфейс неплох, правда, для того, чтобы разобраться, что к чему, потребуется определенное время, но это связано, скорее, с большим количеством различных экранов, меню и прочего, что призвано держать вас в курсе происходящего.

Огорчило и очень напрягло отсутствие возможности регулировать скорость игры, к примеру, если у вас закрыты для уборки все имеющиеся рестораны, то просто нечем заняться, разве что подвести итоги дня или сочинить новую пиццу, но и в этом не всегда есть необходимость. А в целом нареканий нет, все очень даже приятно.

Напоследок

Рассусоливать не буду, скажу прямо – игра понравилась. Идея хорошая, реализация качественная и, что главное, процесс не поверхностный. В FFT невозможно выиграть "танковым кулаком", здесь жизненно необходимо думать, потому что противник не дремлет, на ваши фортели отвечает вполне адекватно и весьма ощутимо.

Если честно, от Fast Food Tycoon II сумел вселить в меня надежду на жизнеспособность жанра и отсутствие в ближайшее время угрозы качеству "магнатов" ввиду их немереного количества. Во всяком случае, пока разработчики не ленятся корпеть над таким по-настоящему умными и глубокими играми, нам опасаться не стоит, лучше подождем, что появится на следующей неделе.



Всегда хотел офис в престижном районе. Между прочим, это Кремль, а стройплощадка моя



Из разряда "если кто-то понял – напишите"


POOL OF RADIANCE
FORGOTTEN REALMS
Первая ролевая игра на базе
третьей редакции AD&D
SSI
DUNGEONS & DRAGONS
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Логрус Логрус
1С®
ФИРМА «1С»

Car Tycoon

Hungry Ducky

Мы с железным конем...

Издатель	Fishtank Interactive http://www.fishtankgames.com
Разработчик	Vectorcom Developmen http://www.vectorcom.de
Жанр	Economic Sim
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 350, 128 Mb RAM
Сайт игры	xxxxxxx
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2321.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 8.0

Время освоения: от 0.5 до 1 часов
Сложность: средняя
Знание английского: требуется

На первый взгляд может показаться, что в последнее время разработчики обтайкунили практически все сферы жизнедеятельности. Ан нет, есть еще на необъятных просторах забугорщины самородки, способные разглядеть то, что укрылось от взора всех остальных, и сделать на этом деньги. Хотя, положа руку сами знаете куда, не слишком-то мы и артачимся по этому поводу, лишь бы, как говорится, "оно того стоило".

Команда, о детище которой пойдет речь сегодня, явно относится к числу таких вот впередсмотрящих, потому что пока остальные состригали последние купоны с набивших оскомину парков развлечений и иже с ними, в Vectorcom Development решили пойти "другим путем" и порадовать начинающих скучать игроков чем-то действительно необычным. В итоге выбор разработчиков пал на автомобилестроение. Ну что ж, фантазия на уровне, посмотрим, как обстоят дела со всем остальным.

В чем дело

Видимо, по случаю дебюта, а может и в силу природной скромности, авторы не отважились с ходу отдавать нам на откуп весь мировой автомобильный рынок, а решили ограничиться лишь его американским сегментом. Ладно, на первый раз сойдет, тем более что штатовский автопром и история его становления способны обеспечить тематическим материалом не то что компьютерную игру – десяток книг, пару мюзиклов и, пожалуй, еще останется на телесериал или, скажем, кинотрилогию, было бы желание.

А пока что между нами и мировым признанием в качестве наикрутейшего из наикрутейших 20 нелегких этапов и полувековой временной промежуток. Возможно, на первый взгляд эта цифра выглядит не слишком внушительно, но если напрячься и вспомнить, что это примерно половина всей автомобильной эпохи, становится даже не по себе от представляющейся возможности наследить в истории. Но оставим слезливые восторги менее стойким личностям и примемся, наконец, гнуть мир под себя.

В чем суть

С чего, судя по мемуарам, начиналась карьера любого промышленника? С небольшого заводика, магазина да каких-нибудь сбережений, волею случая оказавшихся под рукой, когда нужно было определяться с дальнейшим направлением жизненного пути. Вот и в CT все начинается именно с такими активами. Сборочная линия, дилерский центр, изредка гараж и некоторая, только на неискушенный взгляд приемлемая, сумма на счету. А вокруг живущий своими заботами мир да еще трое желающих именоваться "наикрутейшим из наикрутейших". Хрестоматийная ситуация из разряда "не приведи Господь", но выкручиваться все равно как-то надо.



Прежде всего, нужно отметить, что выживание по ходу сценария и во freegame – это "две большие разницы". Сценарий длится фиксированное количество времени, имеет жесткие вводные и четкие задачи, а freegame – это "жизнь во всей ее многогранности". К примеру, если для выполнения сценария требуется выпустить определенное количество машин, никто не поинтересуется, сколько денег у вас осталось на момент победы, главное – чтобы без долгов; если же наоборот - накопить определенную сумму, опять-таки никто не станет интересоваться источниками ваших доходов.

В свободной игре ситуация иная. Сюжетных рамок нет, время не ограничено, играть можно до посинения. Однако развивать компанию придется исключительно в комплексе, уделяя одинаковое внимание как производству со сбытом, так и рекламе, PR'у, игре на бирже, контактам с банками и прочим тяготам биз-



Я его слепила из того, что было



Здесь вот все и происходит



Так выглядит аукцион

несменской жизни. Так что готовьтесь к рабочему дню "с 8.30 и до упора", мигреням и нервным срывам, от которых не спасет никакая уплата налогов.

Вместе с тем, общие принципы разработки и производства новых моделей, а также их продвижения на рынке и всего прочего, что с этим связано, в обоих случаях неизменны.

Синие воротнички

Возможно, для кого-то следующее заявление станет неизлечимым ударом по самолюбию, но в CT ваша власть распространяется лишь на 3 ранее упоминавшихся здания: завод, дилерский центр и гараж, причем для нормального среднестатистического развития наличие последнего вовсе не обязательно. Хотя, нужно отдать должное авторам, примитивности здесь не наблюдается, скорее лаконичность и многофункциональность.

Начинается все с завода, под крышей которого, помимо непосредственно сборочной линии, в зоне которой можно ставить и снимать с производства определенные модели, а также корректировать их отпускную цену, размещаются конструкторское бюро; отдел координации, в котором определяется, какая модель от какого дилера пойдет в народ; и своеобразный музей марки, где собрана информация обо всех разработанных вашими инженерами прототипах.

Наибольший интерес представляет именно КБ, так как результаты его работы во многом составляют фундамент вашего успеха. Итак, любая машина состоит из 4 компонентов: кузова, двигателя, шасси и салона. Совмещая их между собой, можно получить практически бесконечное количество вариантов, загвоздка лишь в сочетаемости всего этого хозяйства. Конечно, вы можете войти в историю как первый конструктор, совместивший грузовой кузов, спортивную подвеску, люксовский салон и малолитражный движок, но, боюсь, широкая общественность вас не поймет. Так что поменьше эпатажа, за него плохо платят. Соорудив прототип и убедившись в его соответствии вкусам потребителя, отдаем команду начать производство и определяем для него дилера. Все - процесс пошел, мешать не будем.

В дилерском центре можно ознакомиться с информацией о реализуемых машинах, а также об их количестве и ценах, ну и, конечно, подправить последнее значение под собственные текущие нужды и долговременные потребности. Здесь же проводятся и локальные рекламные мероприятия, вроде презентаций или концертов, призванные увеличить приток клиентуры.

Гараж, как уже говорилось, постройка необязательная, но если есть возможность отхватить его по дешевке, пренебрегать ею не стоит, по крайней мере, по двум причинам: во-первых, чтобы не досталось конкуренту; во-вторых, фирменное техобслуживание - это какие-никакие, а все-таки деньги, которых, как известно, много не бывает.

Ну вот, разобравшись с, так сказать, "кандидатским минимумом" начинающего автомагната, можно переходить к "урокам мастерства", без которых, впрочем, добиться сколько-нибудь значительного результата невозможно.

Между прочим...

Как ни странно, но к проблемам автомобильного магната разработчики обращаются исключительно редко. В 1994-м году компания Impressions Software выпустила Detroit, посвященный исключительно американской автомобильной продукции. Ну а годом позже появился Motor City, в котором, наоборот, строить и продавать автомобили можно было только в Европе. И это, практически все игры на данную тему.

Белые воротнички

Рассчитывать на то, что при первых слухах о появлении новой модели народ будет денно и нощно осаждать заводские проходные и бросаться под колеса вашей машины с криками вроде "Вдвое плачу! Втрое плачу!!! Покажи, куда деньги положить, машину новую хочу!" или будет полностью доволен качеством уже выпускаемой продукции, было бы, мягко говоря, опрометчиво. Учитывая то, что, помимо вас, в регионе работают еще 3 таких же компании, мало кто будет следить именно за вашими новинками, ну а довольными клиенты вообще никогда не бывают, а в компьютерных играх и подавно. Следовательно, если интерес к компании отсутствует, его необходимо создать, для чего есть пара путей.


Местный оплот финансового благополучия

Путь первый – реклама 4 видов: печатная в газетах и на придорожных щитах, ролики на радио и на ТВ. Для начала кампании нужно запастись определенным количеством наличности и обратиться в приглянувшееся рекламное агентство, благо, выбор есть. В зависимости от его класса вам предложат один из перечисленных способов привлечения внимания масс, обозначат сроки кампании и объявят цену всего этого удовольствия. Само собой, стоимость размещения рекламного плаката несравнима с регулярной промывкой несчастных обывательских мозгов с голубых экранов, но и эффект соответствующий. Если дешевые плакаты попадутся на глаза максимум трети населения (и это еще очень хороший процент), то телевизор смотрят практически все.

Путь второй – самосовершенствование, то есть увеличение качества и снижение цены выходящих из ворот машин. Для этого нужно внедрять новые технологии, которые сначала необходимо как-нибудь заполучить. Сделать это можно дешево, но медленно, озадачив штатных яйцеголовых; быстро и дорого, купив у стороннего производителя; и "как фишка ляжет", то есть воспользовавшись услугами промышленных шпионов.

Работа с новыми технологиями – развлечение недешевое, а в СТ сплошь и рядом встречаются ситуации, когда вам именно сейчас жизненно необходим именно этот двигатель, на исследование которого не хватает примерно 90% его стоимости и времени. В таком случае визита в банк не избежать. Банки бывают 3 категорий, определяющих максимальную сумму кредита и условия его предоставления. Стоит отметить, что любой кредит дается безо всяких расспросов и разговоров, однако злоупотреблять этим не следует, а деньги брать исключительно под конкретное исследование или покупку.

Кстати, чуть не забыл, про покупки. Бог даст, в какой-то момент вам перестанет хватать имеющихся производственных и коммерческих мощностей, и вы задумаетесь над приобретением еще одного дилерского центра или завода. Вот здесь-то авторы решили оригинальничать. Как это ни смешно звучит, но теперь нельзя ткнуть в здание на карте, сказать "Хочу!", подписать чек и начинать ремонт. В СТ любая недвижимость предоставляется желающим исключительно на муниципальном аукционе, заявку на участие в котором еще нужно не забыть подать. Забава это довольно интересная и подчас приводящая к, мягко говоря, непредсказуемым результатам. Если учесть, что рост лота в два-три раза – обычное дело, а начальная стоимость, скажем, завода (которых, как и всего остального, ограниченное количество) составляет порядка 350-400 тысяч, можно представить накал борьбы и фигурирующие в ней цифры.



Дилерский центр на максимальном удалении...

... и приближении. Хвала художникам, почти что никакой пикселизации


Исполнение

Выглядит Car Tycoon очень приятно. Безумно симпатичные спрайтики в разрешении 1024x768 с возможностью плавного zoom'а, тенями и 16 кадрами анимации образуют очень четкую картинку и в то же время не погружают в занудство, свойственное многим симуляторам. Ничего плохого как, впрочем, и ничего особенного, нельзя сказать и о звуке. Машины на улице гудят, железки на заводе гремят, каждая продажа сопровождается не нуждающимся ни в представлении, ни в комментариях звонком кассового аппарата - все в тему. Интерфейс продуман хорошо, после пары-тройки минут игры перестаешь путаться и тратить драгоценные клетки серого вещества на размышления о назначении той или иной кнопки или иконки. Плюс к тому очень помогает наличие туториала aka первой миссии, пренебрегать которым никому не советую.

В заключение хотелось бы от всей души поблагодарить Vectorcom Development-цев за хоть какой-нибудь "не-парк-развлечений-или-вроде-того", пожелать им дальнейших успехов и, скрестив пальцы, чтобы не сглазить, самому понадеяться на исполнение этого пожелания, потому что задел вышел более чем хороший. И еще, давно собираюсь, но постоянно забываю поинтересоваться у нашенских команд, сможем ли мы когда-нибудь утереть буржуям нос еще и sim'ом или theme'ом? Думаю, пора над этим задуматься, а то все эти бесконечные американские горки уже в печенках сидят.



Ubi Soft
ENTERTAINMENT



Red Storm
ENTERTAINMENT

АКАДЕМИЯ ГЕНЕРАЛЬНОГО ШТАБА

Владимир ВЕСЕЛОВ

Энциклопедия Стратега

Нет нужды объяснять настоящим стратегам, кто такой Сунь-цзы (хотя бы потому, что в "Цивилизации" есть соответствующее Чудо света, а в Цивилопедии - справка). Однако я не уверен, что все настоящие стратеги глубоко изучили трактат великого полководца и умеют правильно применять его советы. Поэтому вот вам мои комментарии.

Сунь-цзы сказал...

Цели войны

Война – это великое дело для государства, это почва жизни и смерти, это путь существования и гибели.

Сунь-цзы

В первой и второй "Цивилизациях" можно было воевать на протяжении всей игры. Само состояние войны с какой-то державой практически не накладывало никаких ограничений. Даже при Республике и Демократии, когда отсутствие в городе приписанных к нему юнитов создавало недовольство жителей, достаточно было ограничиться пассивной обороной, и все неудобства устранялись. Другое дело в третьей "Цивилизации" – при развитых формах правления теперь сам факт войны ведет к гражданским беспорядкам. Да и при других формах государственного устройства состояние войны приносит массу неудобств. Ну, хотя бы то, что нельзя торговать с государством, с которым воюешь. Да и с нейтральными и союзными державами торговля может быть невозможна. Так что даже если вы идете на чисто военную победу, не стоит вести одну непрерывную войну, лучше перемежать военные действия с более-менее продолжительными периодами мира. А каждая локальная война должна вестись не просто ради самой войны, а преследовать какую-то конкретную цель.



Как нас учат классики, целью любой войны является мир, и по возможности - лучше довоенного. Так что, начиная войну, стоит сразу же задуматься, когда вы ее закончите, какие требования сможете предъявить неприятелю при заключении мира, какие преимущества сможете получить.

Простейшими целями войны могут быть такими: а) захват ресурсов, б) захват территории, в) захват городов.

С ресурсами все ясно: если у вас нет чего-то, а сосед это имеет, святое дело исправить такую несправедливость. Однако можно воевать и за ресурсы, которые у вас уже есть, – тут целью будет лишить ресурсов соперника и подорвать его экономический потенциал. Причем неприятности врагу может принести захват вами всего одного ресурса, даже если у неприятеля остаются еще несколько источников сырья того же типа (это ведь может нарушить его внешнюю торговлю). Нечего и говорить, что частенько вы сами можете тут же начать торговлю захваченным ресурсом, укрепив таким образом свой потенциал.

Интересным приемом является захват ресурса у одного врага с целью лишить доступа к этому ресурсу другого. Поясняю: предположим, вы ведете войну с державами "А" и "Б". "А" имеет два источника железа, а "Б" не имеет ни одного. Захватив один из источников державы "А", вы лишите ее возможности продавать железо державе "Б". Впрочем, иногда в этом случае без железа может оказаться держава "А", это бывает тогда, когда она получила плату за поставки авансом.

Захват территории и захват городов внешне похожи - в обоих вариантах нужно занять неприятельский город, только в первом случае он разрушается, а во втором присоединяется к вашей державе. Захват территории, кроме разрушения неприятельского города, требует постройки на его месте своего, но не всегда. Вы можете присоединить к своей державе большую часть контролируемой разрушенным городом территории, если неподалеку у вас есть город (или города) с сильно развитой культурой.

Захват городов и все связанные с эти проблемы я освещу в специальном разделе. Здесь же только отмечу, что иногда бывает крайне необходимо удержать в своих руках какой-то город, несмотря на все связанные с этим неудобства.

Разобравшись с самоочевидными целями войны, переходим к менее очевидным. Они таковы: а) разрушение союзов, б) устранение конкурентов, в) получение открытий.

Первая цель самая интересная; предположим, некоторая держава имеет договор о взаимопомощи с вами и с вашим соседом. Заставив соседа объявить вам войну (а как это сделать см. ниже), вы тем самым вынудите эту державу выполнить союзные обязательства в отношении вас и разорвать пакт с вашим соседом. Бывают и более сложные комбинации. Например, держава "А" имеет пакт с вами и с державой "Б", а та с державой "В". Напав на эту последнюю, вы тут же получите войну с державой "Б", однако держава "А" объявит войну державе "Б", а после того, как хотя бы один юнит державы "В" вторгнется на вашу территорию, и ей.

Интересной целью является и устранение конкурентов (именно устранение, а не уничтожение). Скажем, у вас есть какой-то лишний ресурс, который вы могли бы продавать одной из соседских держав. Но вот беда, этот ресурс уже продает соседняя с вами держава. Если торговый путь между этими державами походит по суше и частично по вашей территории, начав войну с державой-продавцом, вы тут же этот путь разрушите (что интересно, в этом варианте не нужно выигрывать войну, можно даже заключать мир на не совсем выгодных для вас условиях). Возможно устранение конкурента и путем лишения его одного из источников сырья. Но тут не нужно захватывать этот ресурс, достаточно просто разрушить ведущую к нему дорогу.

Целью войны может быть и получение открытий, которыми владеет соседняя цивилизация. Правда, получать знания при захвате городов теперь не получается, но вот при заключении мира можно выторговать много чего полезного.

Подготовка к войне

Кто еще до сражения побеждает предварительным расчетом, у того шансов много.

Сунь-цзы

После того как вы приняли решение начать военные действия, нужно оценить, в какой ситуации вы окажетесь после их

начала (иногда эта оценка приводит к тому, что приходится отказываться от войны). Прежде всего, разберитесь с союзниками неприятеля, а также вашими действительными и потенциальными союзниками. Тут стоит разобраться не только с тем, ведет ли неприятель войну с кем-то в данный момент, но и не вел ли он таковую недавно. Нужно посмотреть, нет ли у него оторванных от метрополии городов, на которые может позариться кто-то из конкурентов. Словом, спрогнозировать ситуацию.

Далее нужно внимательно разобраться со своими торговыми связями. Естественно, если вы торгуете с державой, на которую собираетесь напасть, то эта торговля тут же прекратится. Может прерваться и торговля с какими-то другими державами, если вы имеете с ними только наземные торговые пути и часть их проходит по территории неприятеля. Учтите и то, что в случае вашей агрессии (т.е. если войну начнете вы), отношения к вам со стороны всех держав ухудшится, так что кто-то может и не захотеть возобновить какой-то торговый договор.

Непосредственная подготовка к войне заключается в производстве военных юнитов и размещении их в нужных местах. Как вы понимаете, делать это следует за несколько ходов до войны, и тут вам может помочь перевод экономики на военные рельсы. В мануале написано, что в этом режиме можно производить только военные юниты и возводить военные постройки. Это не совсем так, начинать строить можно действительно только связанные с войной сооружения и юниты, а вот продолжать строить можно что угодно. Т.е., если в каких-то городах у вас возводятся гражданские сооружения, их строительство будет продолжаться как ни в чем не бывало. Поэтому желательно объявлять мобилизацию заранее, причем в большинстве городов продолжать достраивать гражданские сооружения, а в нескольких наиболее промышленно развитых ускоренными темпами клепать армию. Но учтите, перевести экономику на нормальные рельсы можно только после заключения мира, причем учитывается сам факт заключения мира. Т.е., если вы объявили мобилизацию в то время, когда ни с кем не воевали, вам все равно придется начать войну и заключить мир.

Какие и сколько юнитов производить перед началом войны, советовать не берусь, больно уж много тут зависит от конкретной ситуации. Отмечу только, что не стоит начинать войну с устаревшей армией, лучше заранее проапгрейдить все, что возможно. Впрочем, некоторое количество устаревших юнитов можно и оставить для несения гарнизонной службы в захваченных городах. Особо полезными тут могут быть устаревшие армии, ведь они засчитываются за три-четыре юнита.

Сосредоточение войск в нужных местах можно отложить и до последнего хода перед войной, если ваша держава имеет развитую железнодорожную сеть. Если же вы начинаете войну до индустриальной эры, необходимо подогнать юниты к границе заблаговременно. Но прежде чем начинать движение армий, оцените, куда именно их двигать. Желательно воспользоваться услугами шпиона и выведать расположение вражеских войск, оценить возможные направления ударов неприятеля и поставить там заслоны. Ну а на направлении вашего главного удара необходимо создать решающее превосходство сил.

Прибывающие войска лучше не выводить непосредственно к границе, а сосредотачивать в городах. В противном случае вы можете насторожить противника, и он переместит свои войска на опасный участок.

Начало войны

Кто является на поле сражения первым и ждет противника, тот исполнен сил.

Сунь-цзы

Войну всегда нужно начинать цивилизованным путем, т.е. сначала объявить войну, а уж потом разворачивать военные действия. Заманчиво, конечно, нанести внезапный удар ничего не подозревающему неприятелю, но негативные последствия такого нападения могут превысить положительные. К отрицательным последствиям, прежде всего, относится значительное ухудшение отношения к вам со стороны всех остальных держав. Скорее всего, в течение достаточно долгого времени после такой внезапной агрессии с вами вообще никто не захочет заключать никаких договоров.

Собственно говоря, дабы избежать статуса агрессора, лучше вообще не начинать войну самому, а использовать разные хитрые приемы. Например, если потенциальный противник уже ведет с кем-то войну, не затевайте своей отдельной, а присоединитесь к уже идущей. Предложите врагу вашего врага военный союз и постарайтесь выторговать за это какие-то полезные вещи.

Если же вокруг царит мир и благолепие, а вам позарез нужно начать военные действия, займитесь провокациями. Вызовите на переговоры главу государства, с которым собираетесь воевать, и потребуйте от него что-то заведомо неприемлемое. После пяти-шести таких требований его отношение к вам изменится до "хуже некуда". Теперь после вежливой просьбы убрать юнит с вашей территории собеседник может объявить вам войну. Если же соседских юнитов на вашей территории нет, можно попробовать совершить какую-то шпионскую акцию (причем с минимальной вероятностью успеха). В случае ее провала, война вам гарантирована.

Независимо от того, вы объявили войну или же ее объявили вам, не забудьте заглянуть на экран Министра внутренних дел и проверить, как там обстоят дела с довольством жителей. В городах, где есть бывшие подданные противника, гражданские беспорядки гарантированы, но и в ваших родных городах они могут начаться (при Республике и Демократии), так что лучше разобраться с ними заранее. Желательно даже подстраховаться и увеличить расходы на роскошь на 10% больше, чем необходимо (на следующем ходу можно будет убрать лишнее).

Вот о каком интересном случае рассказал наш читатель Юрий Эйдельман aka Ushwood:

" Я (Русские) собрался развязать маленькую победоносную войну против Римлян. Причина уважительная - около их города (совсем недалеко от границы) есть месторождение урана, а у меня его нет вообще. Но я знал, что у них договор о взаимной защите с Ирокезами. Хорошо, будем воевать и с теми, и с другими. И тут я совершил маленькую ошибку, заключив договор о защите с Американцами. Вроде все логично: Американцы имеют общую границу и с Римлянами, и с Ирокезами, и воевать мне будет попроще. Плюс на тот момент у Американцев был самый высокий рейтинг, и я рассчитывал, что война им его "подправит". А что получилось? Я не учел, что у Американцев были свои какие-то локальные разборки с Англичанами и Французами. И не успел я глазом моргнуть, как выяснилось, что я воюю и с ними тоже. А с Англичанами я уже воевал меньше века назад, и после этого нового объявления войны стала бухтеть вся страна - им плевать, что я просто выполнял союзнический долг. Итог: через пару ходов я понял, что "так жить нельзя", перезагрузился и обошелся далее без американской помощи".

Ведение войны

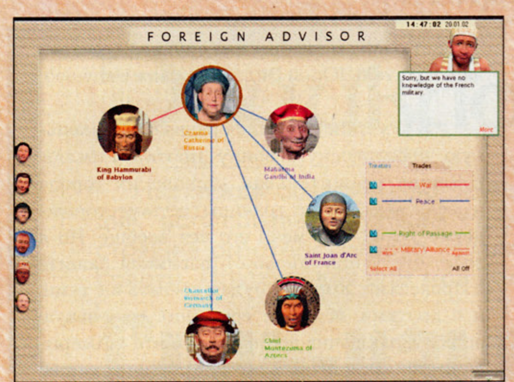
Война любит победу и не любит продолжительности.

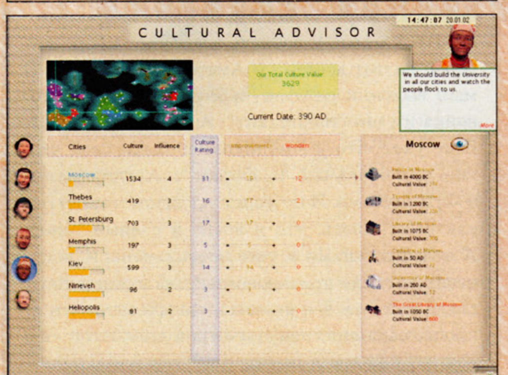
Сунь-цзы

Самая лучшая стратегия – закончить войну через один ход после ее начала. Но такое возможно только в случае очень слабого противника. А вот закончить войну через два-три хода можно и в случае сильного противника. Для этого нужно на первом же ходу захватить несколько вражеских городов и разбить как можно больше его войск. На втором и третьем ходах достаточно уничтожить стянутые к захваченным вами городам неприятельские









войска (если, конечно, вы не разрушили эти города) и создать угрозу захвата еще хотя бы одного города. В большинстве случаев компьютерный противник при таком развитии событий быстро соглашается на мир (конечно, если вы до этого не успели ему сильно насолить).

Таким образом, половина успеха в войне зависит от первого удара. Он должен быть сокрушительным и неотразимым. Однако то, что использовать неприятельские дороги для сосредоточения своих сил в ключевых местах теперь невозможно, привносит массу трудностей. Их можно избежать, используя многоходовые юниты (для русских особенно хороши Казаки). Совет тут простой: подводите свои мобильные силы к границе так, чтобы до города, на который вы собираетесь напасть, было на одну клеточку меньше, чем имеет ходов ваш юнит, ну а после объявления войны одним броском пересекаете это пространство и наносите удар. Однако наиболее сильные многоходовые юниты обычно имеют меньшую силу защиты, чем доступные в одно время с ними одноходовые. Поэтому во втором эшелоне должны следовать оборонительные силы. Но передвигать их на захваченную территорию нужно только после того, как начнут действовать имеющиеся там дороги (после захвата или разрушения города окружающие его квадраты становятся вашими или нейтральными).

Вообще, к путям сообщения нужно относиться трепетно, не разрушать их попусту. В прошлых играх имело смысл сразу же после захвата города разрушить ведущие к нему со стороны неприятеля дороги, теперь же неприятель все равно не сможет их использовать.

Об обороне городов. Поскольку юнит, одержавший победу над одиночным противником, теперь всегда передвигается на его место, использовать юниты с сильной атакой в обороне стало сложнее. Лучше всего атаковать ими квадраты, на которых стоит несколько врагов (тогда ваш юнит не покинет города). Ну а атаки с передвижением можно производить только в тех случаях, если вы уверены, что разобьете все неприятельские силы у города и враг не успеет подвести новые.

Расскажу о некоторых особенностях поведения AI. Очень редко он проводит самоубийственные атаки на ваши города. Например, у вас в городе стоит всего один юнит с очень большой силой атаки. Чтобы его развалить, нужно пожертвовать одним-двумя своими юнитами, и только после этого последует захват города. Так вот AI таких атак почти никогда не производит.

Морские транспортные юниты кремниевые стратеги всегда гоняют под защитой боевых (причем если не видите боевого юнита, защищающего транспортный, чаще всего это означает, что с ним следует подводная лодка). После уничтожения же эскорта, транспортный юнит, как правило, останавливается, даже если до цели всего один ход.

Захват городов

Самая лучшая война –
разбить замыслы противника...
Самое худшее осаждать крепости.
Сунь-цзы

После занятия города вашими войсками встает вопрос, а что же с ним дальше делать? Решить этот вопрос лучше заранее, причем не только до того, как вы захватите город, но и до того, как вы приступите к его осаде.

Сперва несколько слов о том, в каком виде переходят к вам неприятельские города. Культурный уровень города становится нулевым (каким бы он ни был до этого), так что радиус города (т.е. площадь, на которой могут работать жители) становится минимальным, 3Х3 клеточки. Многие городские постройки разрушаются (иногда вообще все), причем в первую очередь "умиротворяющие" здания. Большинство жителей, а частенько и все, уходят в подполье, так что город совершенно ничего не производит (правда, эти ушедшие в подполье жители и не потребляют пищу). Ну и, наконец, коррупция в городе максимальна.

Как видите, захваченный вами город, независимо от размера, дает в казну не более одного-двух золотых, ну а хлопот с ним множество. Более того, основные хлопоты начинаются после подавления вашими войсками сопротивления. Ведь почти все вышедшие из подполья жители оказываются недовольными, так что все равно приходится снимать их с полей, но есть-то они все равно хотят. Да и радиус города уменьшился, так что некоторые богатые квадраты оказываются за его пределами, и в городе начинается мор. Так что захваченный вами город с десятью-пятнадцатью жителями, скорее всего, ужмется до пяти-шести.

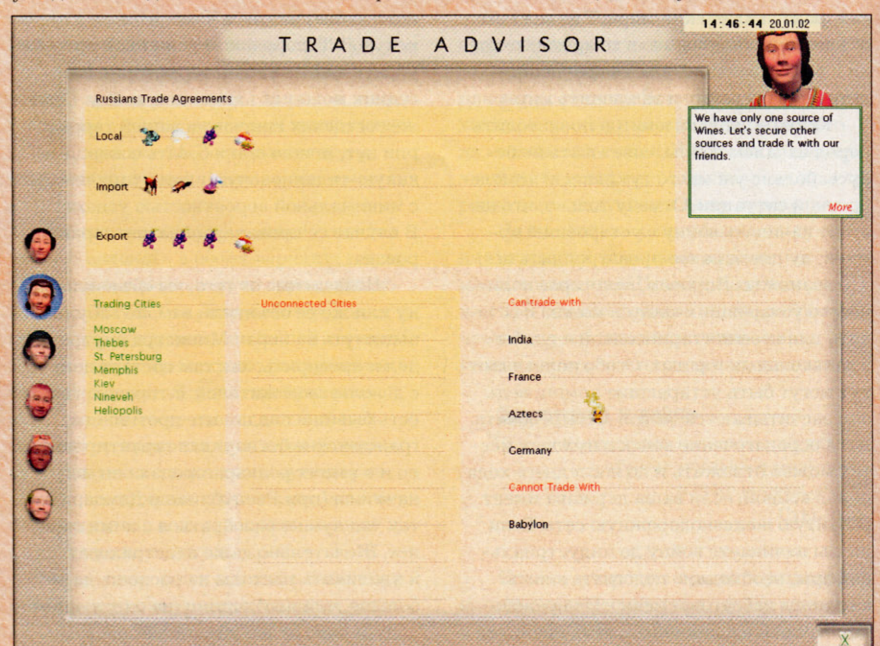
Тем не менее, иногда бывает просто необходимо удержать какой-то город в своих руках. Прежде всего, это относится к городам, в которых построены Чудеса света (точнее великие Чудеса). Ведь если разрушить такой город, то Чудо исчезнет и построить его заново будет невозможно, а без использования преимуществ, дающихся некоторыми Чудесами, победить очень непросто.

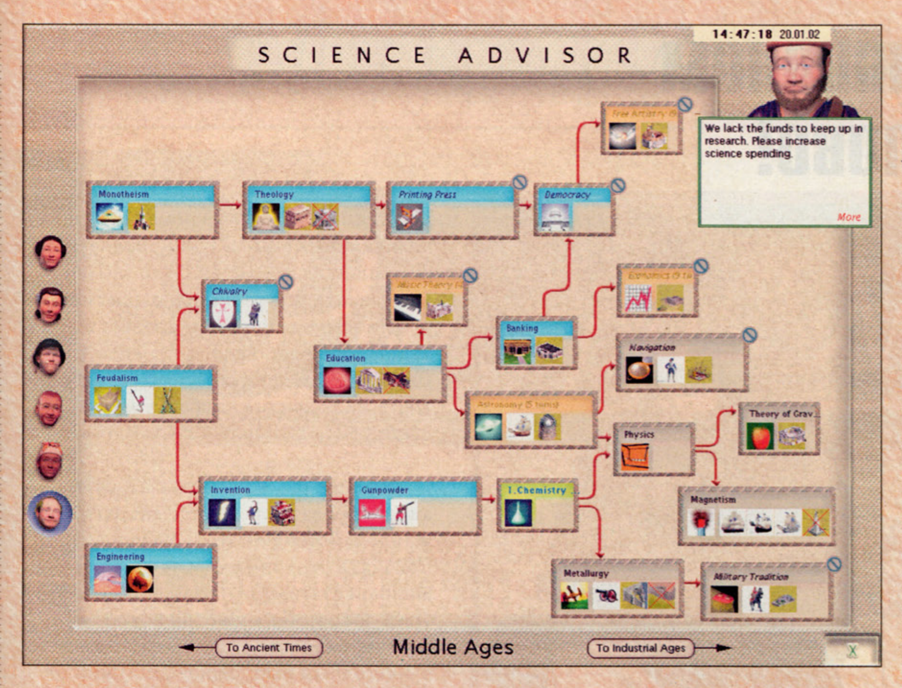
Бывает необходимо удерживать в своих руках и города, обеспечивающие доступ к какому-то ресурсу (в том случае, если этот ресурс не оказывается на вашей территории после разрушения города и у вас нет возможности быстро построить собственный город на его месте).

Если вы ведете войну с державой, лежащей на соседнем континенте или острове, то вам понадобиться захватить там хотя бы один город, который послужит плацдармом вашей дальнейшей экспансии.

Наконец, когда вы добиваете соперника и от его некогда могучей державы остается три-четыре города, лучше всего сохранить их, ведь после полного уничтожения государства, к которому относятся жители этих городов, все негативные последствия сойдут к нулю.

Ну а теперь о том, как заранее оценить, что же делать с захваченным городом. Лучше всего воспользоваться услугами шпиона (если он у вас есть в этой





державе) и заглянуть в город. Но и без этого можно достаточно точно определить ситуацию в городе после захвата. Если у вас есть какие-то предметы роскоши, а захватываемый город соединен дорожной сетью с вашей державой или имеет Гавань (почему-то гавани разрушаются редко), то эти предметы роскоши сразу же станут доступны жителям, так что недовольство после окончания акций сопротивления несколько уменьшится. Но нужно учитывать, что для удовлетворения "иноязычных" подданных вашей державы нужно примерно вдвое больше предметов роскоши.

Прикинув количество работоспособных жителей города, посмотрите, а есть ли им где работать, т.е. оцените местность вокруг города (напоминаю, квадрат 3Х3) на предмет ее плодородности и производительности. Таким образом вы сможете установить, каким же будет размер города после того, как он окончательно перейдет в ваши руки.

Наконец, последнее, что стоит решить: а сможете ли вы удержать этот город в своих руках? И дело тут не только в том, что неприятель может подогнать к городу свои войска и отбить его, а еще и в том, что город будет иметь нулевую культуру, значит, его жители склонны присоединиться к своей родной державе. Если в городе имеется какое-то культурное сооружение и оно не будет разрушено при штурме, хорошо. Но и в этом случае лучше нагнать в город побольше войск (желательно - в количестве превышающем число жителей).

Разобравшись с тем, когда стоит захватывать города, поговорим о том, когда их стоит разрушать. Самоочевидный вариант – когда есть возможность построить на месте этого города свой собственный. Однако, как и все самоочевидное, этот вариант не бесспорен. Например, если неприятельский город имеет всего одного жителя, лучше присоединить вашего сеттлера к нему, тогда вы будете сразу же иметь город размером в три жителя, причем только один из них будет "иностранцем". Так что разрушать мелкие города не стоит (напоминаю, что после установки патча при захвате вражеского города количество жителей уменьшается на одного).

Всегда лучше разрушать неприятельские города, лежащие в непосредственной близости от ваших крупных культурных центров. Дело в том, что практически вся их территория войдет в границы вашей державы, так что вы тут же получите доступ ко все ресурсам (не забывайте, что после разрушения города на квадрате, где он был, останется дорога).

Заключение мира

Наилучшее – сохранить государство противника в целости, на втором месте – сокрушить это государство.
Сунь-цзы

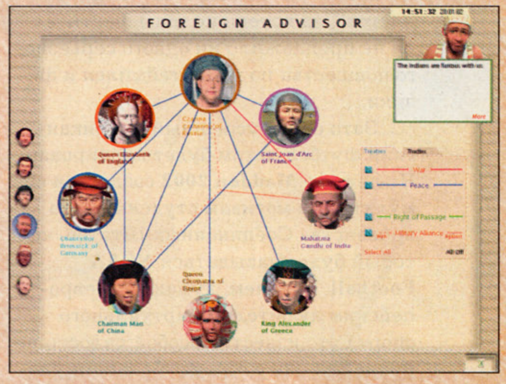
Этим советом великого стратега стоит пользоваться даже в том случае, если вы идете на чисто военную победу. Дело в том, что, оставив неприятелю один-два города и обложив его приличной данью, вы получите большую выгоду, чем если захватите эти города (на высшем уровне сложности компьютерные соперники имеют массу бонусов по сравнению с вами, так что города под их контролем производят значительно больше золота, чем под вашим). Ну а потом, когда вы сведете все вражеские державы к таким осколкам, можно быстро разбить их одну за другой.

Однако заключить выгодный мир гораздо сложнее, чем просто разбить врага, - нужна определенная подготовка. Главное - чтобы перед началом мирных переговоров вы были сильнее соперника. Причем AI учитывает только имеющиеся в данный момент юниты, совершенно не заглядывая вперед. Например, если на следующем ходу он может заполучить по мобилизации десяток юнитов и построить обычным путем еще столько же, на переговоры это никак не повлияет. Поэтому мир нужно предлагать после ваших внушительных побед.

Ну а что делать, если неприятель ни под каким предлогом не соглашается заключать мир? Тут можно применить такой почти читерский прием, разработанный Михаилом Рахаевым: "Непосредственно накануне мирных переговоров подготовьте пять-десять городов "в подарок" бывшему врагу (недавно завоеванные города, окраинные с нулевой культурой и т.п.). Соответственно, во время переговоров обменяйте эти города на максимально возможное количество технологий, процветающих городов противника и денег. Обдерите как липку доверчивый искусственный интеллект, проще говоря. Потом, в этот же ход, снова объявите войну и захватите "обменные" города, после чего уже заключите нормальный мир (ограничение метода - война с очень мощным противником, которого потеря означенного количества городов не вынудит снова начать переговоры). Вот и все.

Метод изумительно действует и на далеких соперников. Представьте - объявляете войну кому-нибудь, кто вообще за тридевять земель на другом континенте, "воюете" положенное количество ходов, а потом, считай, задарма получаете чуть ли не половину его городов!"

Впрочем, это уже жульничество, а в третьей "Цивилизации" есть возможность победить и "сравнительно честным способом". Но об этом в следующий раз, после подведения итогов нашего конкурса.







О жанре спортивном замолвите слово!



Надеюсь, вы уже обратили внимание на то, что жанр спортивных игр находится в самом настоящем упадке. Количество релизов прилично сократилось. Даже сами EA Sports дают задний ход своим, казалось бы, бессмертным сериям. *Куда катится жанр, и что с ним будет в наступающем году?* ***Именно этот вопрос занимает мою голову в приведенном ниже "слове".***

Что ни говори, а информация о закрытии версии **NBA Live 2002** для персональных компьютеров явилась для большинства геймеров полнейшей неожиданностью. Да, все согласятся, что в последнее время серия подвергалась очень сильной обструкции, однако уровень продаж оставался не на такой уж и плохой отметке. Особенно, если учесть, что конкурентов в этой нише у EA Sports на рынке компьютерных игр попросту не было.

Помнится, в прошлом году ситуация также была весьма напряженная. EA Sports даже пошли на крайнюю меру – впервые за всю историю перенесли срок релиза баскетбольного симулятора с конца осени (когда начинается регулярный чемпионат) аж на февраль следующего года. Мера сия не помогла: игра снова собрала букет очень нелестных отзывов, что и привело к сегодняшней ситуации. EA Sports открыто продемонстрировали всем полную несостоятельность своего баскетбольного отделения, которое, в отличие от "хоккеистов" и "футболистов", за истекшие годы фактически не предложило ни одного серьезного новшества по части геймплея и физики.

Зато очень успешный американский футбол летом будет клонирован. На движке **Madden 2002** создается симулятор по мотивам студенческого первенства Соединенных Штатов, который будет называться **NCAA Football**. Впрочем, думаю, что европейским любителям виртуального спорта это известие особой радости не принесет: они с гораздо большим удовольствием поглумились бы еще раз над очередной серией NBA Live.

Зато стоит усиленно ожидать появления хардкорного симулятора гольфа **Tiger Woods PGA TOUR 2002**, который разрабатывается не самими EA Sports, а независимой конторой под названием Headgate Studios (может, канадскому гиганту стоит пригласить и для разработки нового баскетбола какой-нибудь сторонний коллектив?). Со слов западных спортивных журналистов, а также особо говорливых бета-тестеров, это будет реально очень серьезный имитатор. В произведении используется новая, более совершенная модель просчета поведения шарика, которая учитывает все, даже самые незначительные, внешние параметры.

В наступающем году мы однозначно получим продолжения хоккейного, футбольного, бейсбольного и, кажется, баскетбольного симуляторов от EA Sports. И если с соккером и хоккеем все совершенно ясно (срок выхода – осень 2002 года), то баскетбол опять "завис". Когда появится **NBA Live 2003**: осенью или зимой следующего года – пока неизвестно.

Проекты "не от EA Sports" в этом году, по всей видимости, будут представлены довольно бедно. Из готовых релизов есть только **Salt Lake 2002** – полуаркадный олимпийский симулятор, а также **Crazy Minigolf**, обзоры которых вы найдете в этом номере.

Весной должен обрести статус релиза самый качественный "сторонний" сим бейсбола **High Heat Major League Baseball 2003**, издателем которой выступает компания 3DO. Однако, как и в ситуации с американским футболом, сомнительно, что это новость окажется очень уж радостной.

Ничего не слышно о продолжении успешного футбольного проекта **UEFA Challenge** – очень хотелось бы посмотреть на развитие наиболее реального конкурента футболу от EA Sports.

Вообще же, если попытаться проанализировать состояние спортивного жанра в истекшем году, то надо будет признать, что он находится в однозначной стагнации. Я даже буду жесток – жанр, медленно, но верно, умирает на наших глазах, превращаясь в ежегодный выпуск новых мумий от EA Sports. Создатели игр варятся в собственном соку, постоянно совершенствуя свои, и только свои, идеи. EA Sports незачем рисковать – рынок под контролем. Поэтому прогресс идет крайне медленно. В некоторых играх его нет и вовсе, а если и есть, то весьма странный. Вас вот, к примеру, не пугает ситуация с хоккеем, где зачем-то была применена система аркадных "карт"? Это же прямой курс на сближение с приставками, очень нездоровая тенденция! Тьфу-тьфу-тьфу, футбол пока радует, – у FIFA в кои-то веки появился конкурент (UEFA Challenge, который, надеемся, все же не исчезнет), да и сама серия в этом году сделала немаленький шаг вперед.

Если со стандартными видами спорта все плохо, то экстремальные состязания радуют. Тут не надо делать никаких умных прогнозов – жанр находится в самом начале своего развития, а посему разработчикам достаточно удачно переводить в виртуальный мир уже существующие соревнования, добавляя столь необходимый здесь аркадный элемент. И еще, пора бы уже выпустить симулятор бокса!

Что можно прогнозировать в спортивном жанре вообще? Я вижу только один выход – появление новых игр не от EA Sports. Ведь смогли же потеснить канадцев на приставках. Почему бы не попробовать сделать то же самое на ПК?

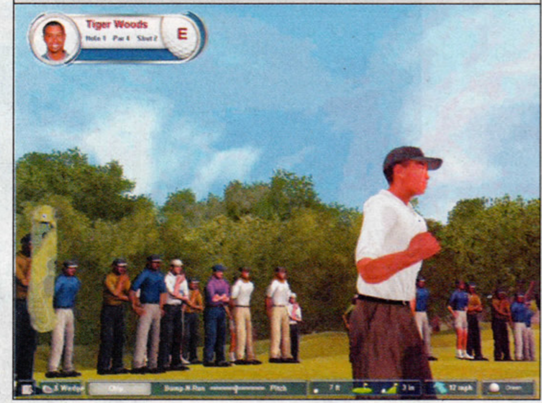
В общем, ситуация со спортом на компьютерах запущенная. В этом году мы вряд ли получим много релизов. Более того, все что появится, почти на 90 процентов будет представлено произведениями EA Sports.

Интересно, EA Sports – это уже приговор для ПК? Или игрокам еще стоит надеяться на появление жизнеспособного конкурента?

Леонтий Тютелев,
tutelev@yandex.ru



В гольфе намечается небольшая революция, начало которой произойдет одновременно с появлением Tiger Woods PGA TOUR 2002. Вместо обзора отмененного баскетбола ждите ревью по новому симулятору гольфа



Леонтий Тютелев

Симулятор гольфа для офиса



Издатель	Megaware Multimedia http://www.megaware.com/
Разработчик	Crystal Interactive http://www.crystal!!!!!!!!knowwonder.com/
Жанр	Симулятор гольфа
Требуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 500, 96 Mb RAM, 3D
Сайт игры	нет
Наш сайт	нет
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 6.0

Время освоения: до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Существуют игры, задача которых – напугать игрока. Есть произведения, которые веселят. Некоторые проекты держат в перманентном напряжении. Другие заставляют исполнять немыслимые танцы пальцами на геймпаде или клавиатуре. А особый род игр призван для того, чтобы просто расслаблять...

Вот представьте. Почти закончился рабочий день – осталось каких-то тридцать с небольшим минут, уходить нельзя, а делать нечего. Меньше всего хочется выслеживать монстров, заниматься сложными расчетами в качестве менеджера или же решать логические задачки. Хочется просто сесть и спокойно покатать шары. Или один шар. Смотря, что вам попадется: гольф или бильярд.

Crazy Minigolf относится к племени расслабляющих офисных игрушек, которые можно запустить в любое мгновение, неспешно в них поиграть, а потом, когда заблагорассудится, выгрузить из памяти компа, занявшись делами насущными.

Easy playing.

Шарик нужно затолкать вон на ту возвышенность. А он, мерзкий тип, так и норовит откатиться обратно!



Между прочим

Как и любая “офисная” игра, Crazy Minigolf по-товарищески, с пониманием, строит отношения с игроком. То есть все операции проводятся в максимально короткий срок и очень четко. Меню – образец лаконичности. Один щелчок – и вы начали первенство. Два – приступаем к тренировке на выбранной площадке. Переключения alt-tab осуществляются молниеносно. Выход из игры легальным quit занимает доли секунды. Только вот при использовании alt-f4 игра почему-то “недовольно морщится”, напоследок демонстрируя “фатальную ошибку”.

Слагаемые успеха

Crazy Minigolf – это, скорее всего, пародия на большой, взрослый гольф, играет в который Тайгер Вудс и его противники. Тут все проще: выбор клюшки ограничивается одной штукой, локаций для соревнований – всего четыре, а система управления чрезвычайно проста. Однако получилось так, что из нехитрых составляющих разработчикам удалось сделать истинный симулятор, на доскональное освоение которого уходит от двух до нескольких часов. А уж процесс оттачивания своего мастерства может легко занять несколько дней: все зависит от степени вашей загруженности основной работой. Максимальная отдача при минимальных затратах – так это называется.

Очень хорошую играбельность игре обеспечивают две вещи. Первая – хитрый дизайн локаций. Несмотря на небольшие размеры, поляны заставляют игрока изрядно помучиться, прежде чем мячик окажется в заветной лунке. Дизайн аркаден. Двухмерность физики компенсируется большим количеством связок-тоннелей между полянками, которые находятся в разных плоскостях. И даже несмотря на то, что шарик никогда не отрывается от земли, легких путей для закатывания оного в цель в Crazy Minigolf вы точно не найдете. Все локации построены по тематическому признаку, что отражается на общем стиле их оформления. Есть пиратский корабль, есть кладбище, есть “Дикий Запад”... Ну, и далее в том же духе. Причем для каждой “темы” авторы, дав волю фантазии, подготовили несколько специфических уловок. Например, на “Диком Западе” они накидали в одном месте несколько подков, которые очень неплохо мешают шарику прокатиться к лунке.

Вторая основа занимательно игрового процесса – недурственная физическая модель. Физика передвижения мячика по поверхности локации, сила отскока, траектория движения напрямую зависят от нескольких очевидных факторов, таких как: изогнутость этой самой поверхности, сила удара, упругость второстепенных объектов (которая, кстати, ощутимо различается: от дерева мячик отскакивает иначе, нежели от металла), заданная точность. Так, даже при нанесении несложного удара, когда до лунки остается несколько метров (а то и меньше), надобно все самым тщательным образом рассчитать. Впрочем, одними расчетами и прикидками тут вы все равно не обойдетесь. Физику Crazy Minigolf надо, что называется, почувствовать. А на это при любых раскладах необходимо несколько часов рабочего времени.

Ничего лишнего

Оформление игры весьма незатейливо и лаконично. Меню состоит всего лишь из четырех пунктов, которые набраны довольно крупным шрифтом. Никаких настроек, кроме выбора разрешения перед запуском, нет. Принцип интерфейса – пара “кликов”, и в бой.

По похожему принципу сработана графика. Это очень средний, но стильный и качественный уровень. Полигонов, конечно же, могло быть чуть-чуть больше, а спрайтовых объектов меньше. А камера могла бы автоматически выбирать более подходящие в определенных ситуациях ракурсы... Но этого было бы уже слишком много для офисной игры. Ведь далеко не у всех на работе стоят мощные машины, а тот уровень графики, что предложили нам Crystal Interactive, вполне сгодится для слабых компьютеров.

То же самое и со звуком – эффектов маловато, музыкальная композиция одна.

А часто ли вы играете на работе с включенным звуком?

И при всей этой очевидной скромности, игра не выглядит отвратительно. Бедность – не порок. Порок – нищета. Тут о нищете говорить нельзя. Скорее, это осознанный необходимый минимум графики и звука.

Crazy Minigolf – это очень крепкий игровой середнячок. Говорить об этой игре плохо лично у меня язык не поворачивается. Здесь нет претензий на хитовость или намеков на какие-то выдающиеся, революционные новшества. Как я уже сказал, максимум отдачи при минимуме затраченных средств. Вряд ли вы сумеете найти хотя бы несколько современных игрушек, похожих на эту, которые предоставляли бы вам уйму геймплея и огромный простор для самосовершенствования при столь небольших встречных запросах.

Ski-jump Challenge 2002

Навостри лыжню!

Владимир Чаплыгин

Памяти Дмитрия Васильева посвящается

Издатель	RTL Entertainmen http://www.rtl.de
Разработчик	VCC Entertainment http://www.vcc.de
Жанр	Спортивный симулятор
Требуется	Pentium II - 266, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium II - 350, 128 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Сайт игры	http://www.skispringen2002.de
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2296.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.3

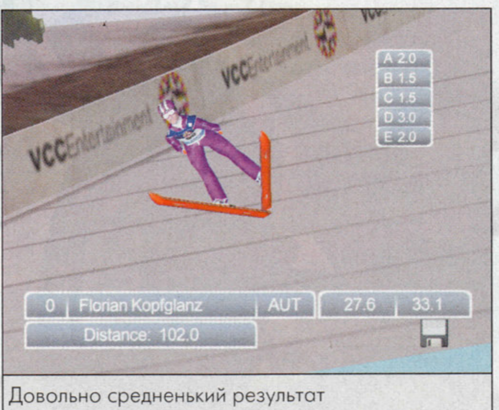
Время освоения: до 5 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Когда вы будете читать этот обзор, Олимпиада 2002 в Солт-Лейк-Сити либо перейдет в свою заключительную фазу, либо вообще завершится. Разумеется, среди многочисленных зимних спортивных дисциплин вы могли лицезреть и прыжки на лыжах с трамплина. К сожалению, россияне никогда не были сильны в этом виде спорта. Что ж, придется снова добывать для нашей страны порцию виртуального "золота".

Стоит отметить, что вот уже восемь лет в преддверии старта очередных зимних олимпийских игр производители игрушек пытаются выжать из данного соревнования все соки. Так в 1998 году компания Sierra выпустила серию проектов, посвященных зимним видам спорта, под общим заголовком Front Page Sports. Олимпиада 1998 в Нагано закончилась, деньги заработаны, и для разработчиков наступил перерыв почти в четыре года. И что мы видим? Как только до открытия Олимпиады 2002 в Солт-Лейк-Сити остался один месяц, Eidos начинает вовсю рекламировать свой проект Salt Lake 2002 (кстати, эта же компания подарила нам в свое время еще один олимпийский "симулятор" – Sydney 2000).

Есть парни в немецких селениях

Впрочем, не все разработчики такие меркантильные. В мире девелоперов находится место и для истинных фанатов своего жанра. Такими являются сотрудники немецкой компании VCC Entertainment. Вот уже второй год они выпускают игру очень и очень специфической тематики – симулятор прыжков на лыжах с трамплина. Пусть местами неказисто и скучно, но зато со знанием дела. Кстати, в Salt Lake 2002 будет присутствовать точно такая же спортивная дисциплина. Вот и посмотрим кто кого: дельцы, для которых самое главное вовремя отправить золотой мастер-диск в печать и про все забыть, или же мало кому известные почти что любители, для которых их проект – это все.



Довольно средненький результат



Регулируем направление ветра

Симулятор чистых кровей

Перед тем, как сделать свой первый прыжок, надо покопаться в настройках. Для начала стоит определиться со своим персонажем. Здесь надо быть очень внимательным, ибо от сочетания шести характеристик (Technique, Fitness, Jump, Landing Technique, Weight и Motivation) зависит вся будущая карьера вашего подопечного.

За удачное выступление вам выдают денежку, которую можно потратить на приобретение более дорогого и совершенного снаряжения, либо нанять какого-нибудь тренера. Небольшой совет: не скупитесь на зарплату тренеру – чем больше купюр он требует, тем выше будут характеристики вашего подопечного. Нанимайте сразу несколько тренеров, первый будет подтягивать параметр Jump, второй позаботится о Fitness, а третий, словно по мановению волшебной палочки, прокачает мотивацию до невиданных размеров. Разумеется, подросшие за это время характеристики всенепременно скажутся на очередном этапе чемпионата.

Летим и смотрим

Что касается управления, так оно устроено просто великолепно. От вас потребуется ловко двигать мышкой и не более того. Боковые пассы грызуном означают отклонения тела влево или вправо, а движения вверх-вниз контролируют его изгиб. Для простоты в правом нижнем углу экрана нарисован желоб с шариком. Причем при малейшем отклонении мыши или при сильном боковом ветре шарик скатывается, ваша задача – удержать его в первоначальном положении. Если вам это не удастся, то о мягкой посадке можно только мечтать.



Плохому геймеру всегда мышка мешает

Графика выполнена на среднем уровне. Красивые зимние пейзажи портят отвратительные елки и не менее уродливые зрители. Прорисовка персонажа – вообще отдельный разговор. Представьте себе худощавого телепузика (да, да, именно телепузика, так как кожа спортсмена сильно похожа на тягучую резину), одетого в пеструю форму и установленного на лыжи.

В целом, игрушка довольно неплохая. Применение motion capture добавило геймплею свою изюминку. Вы не представляете, как это здорово на несколько мгновений почувствовать себя птицей. Спортивным фанатам строго рекомендуется.

Между прочим...

В игре есть только один реально существующий персонаж – немецкий атлет Мартин Шмитт. Что делать, не все могут позволить себе скупать пачками лицензии на использование в игре имен и фамилий именитых спортсменов...


САМОГОНКИ
samogonki.ru
Для тех, кто доГоняет:
крутые ПОШАГОВЫЕ ГОНКИ
от непредсказуемых К-Д ЛАБов!
НО!!!
Фанатам аркадных безумств
и яростных перестрелок
REAL-TIME гарантирован!
K-D LAB
1С®
ФИРМА "1С"

Пощечина поклонникам Williams

Издатель	THQ http://www.thq.com
Разработчик	KnowWonder http://www.knowwonder.com
Жанр	Аркадные автогонки
Требуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 500, 96 Mb RAM, 3D
Сайт игры	нет
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2324.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес ■■■
Графика ■■■■■
Звук и музыка ■■■■■■
Управление ■■■
Ценность для жанра ■■■■

Рейтинг 3.7

Время освоения: 35 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Время таких игр – первый месяц наступившего нового года. Они сидят и ждут, когда же пробьет их час. И вот стихает бой курантов, вал рождественских блокбастеров сходит на нет, и вылезают на свет от нечего делать настоящие игры-зомби. Они бродят, ища своего покупателя.

Игры-зомби очень часто имеют звучное название и красивую коробку, на которые и западают несведущие. Но стоит посмотреть внутрь игры-зомби, и вас охватит первобытный ужас. Ибо игры-зомби – это страшнейшие субстанции, не поддающиеся никакому логическому осмыслению. А ведь их еще кто-то делает (вот кого надо по-настоящему бояться).

Williams – в массы!

Команда Формулы-1 Williams/BMW сейчас находится на хорошем счету в мире Больших гонок. Результаты конюшни постоянно улучшаются, того и гляди, в новом сезоне подопечные Фрэнка Уильямса вступят в борьбу за корону чемпиона мира, как это было, к примеру, в пору Дэймона Хилла. Популярность команды растет, она завоевывает сердца все новых и новых поклонников. И для завоевания этого используются любые приемы. Последний из которых – столь популярные сегодня компьютерные игры.

"А что, если сделать настоящий симулятор, посвященный нашей команде?" – смекнул продвинутый менеджер конюшни. "Молодое поколение к нам потянется!"

Тут же появились товарищи из KnowWonder и, сладко улыбаясь, пообещали: "Все исполним в лучшем виде! Опыт есть! Нам бы только задаток, а?" Испрошенные деньги показались сущим пустяком для богатой формулистической конюшни, договор был подписан, работа закипела.

Самое приятное в этой игре – картинг

Разработчики подошли к делу со всей возможной ответственностью. Они подготовили план нового произведения. По их замыслу игроку предстояло пройти школу гонщицкого мастерства с самого начала. Геймер должен будет одолеть в режиме карьеры картинг, Формулу-1600 и Формулу-3, прежде чем его усадят за руль настоящего болида Ф-1. Болида команды Williams/BMW.

Для важности были опрошены представители конюшни – Фрэнк Уильямс и Патрик Хед. Все это было не самым тщательным образом оцифровано и помещено в игру. Довольные представители команды потирали руки – больше ни у кого нет своего автосимулятора. Да такого глобального!

Эх, не зря же говорят люди, что хорошо смеется тот, кто делает это последним. А последними в этой истории посмеемся мы с вами, уважаемые игроки.

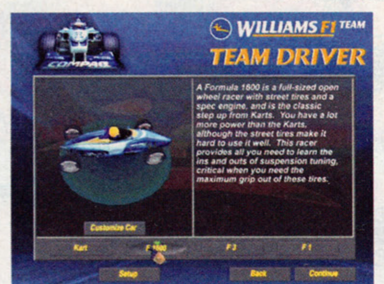
Реальность

Когда я запустил игру, и передо мною предстала обескураживающая надпись Hot Wheels, я долго еще не мог вымолвить и слова. Однако! Люди, прославившиеся весьма посредственной серией аркадных творений по мотивам игрушек для детей (Hot Wheels), вдруг решили обратиться к столь серьезной теме. Тут можно прогнозировать два результата. Первый – они очень талантливые, и все у них получится. Второй – нас ожидает редкостный отстой. Причем шансы первого исхода лично мне представлялись равными нулю. Так оно, собственно говоря, и вышло.

Единственная дисциплина, которая позволяет более-менее нормально водить машину – это картинг.

В режиме карьеры поначалу даже возникают оптимистичные мысли – а вдруг перед нами хотя бы средний продукт. Карт рулится нормально. И несмотря на откровенно устаревшую физику (машина поворачивается не вслед за передними колесами, а вокруг своей вертикальной оси, как коробка на лыжах), ездить забавно. Получаешь даже небольшое удовлетворение от грамотно пройденного круга и победы

Formulistic



в первой гонке. Но вот потом, по мере продвижения вверх, с игрой начинают происходить очень странные вещи. Она перестает быть похожей на симулятор, но и не кажется аркадой. Это какой-то бред, товарищи. Нечто такое, во что не представляется возможным играть никак!

Чем выше по ступенькам гоночной классификации, тем хуже и кошмарнее. Мне не хочется даже описывать прелести поведения здешних "болидов". Искать несоответствия с реальностью. Их так много, что перечисление игровых недостатков легко заняло бы страницу журнального текста. Гораздо забавнее отыскать несколько правильных вещей. Например. Машины тут, как и в жизни, стоят на четырех колесах. Отлично. Управляется болид баранкой. Великолепно. Копнем глубже. При столкновении нас крутит и кидает на обочину. Класс! И даже отрывает антикрыло, в отсутствие которого и без того ужасная поездка начинает напоминать самые лучшие моменты незабываемого кинофильма "Другие". Примерно такого рода логичности позволяет "нарыть" это произведение. Нет, даже Ральфу Шумахеру я не пожелал бы встречи с такой игрой.

И еще мне понравилось, как ведет себя машина, если попасть в шлейф брызг идущего впереди оппонента. Болид просто кидается в сторону. Для полноты картины разработчикам стоило "научить" нашего виртуального пилота в это мгновение закрывать руками лицо и восклицать: "О, mama mia! Я ослеп!"

Всего лишь один вопрос

Графика – это да! Вот это супер! Вспоминаются все шедевры, которые в свое время прошли через руки обозревателей "Нави". И Boss Rally, и Speedway, и много чего еще. Уродливая графика. Просто никакая. Даже настроение портит. Звук такой же.

Вообще, в судьбе этого программного продукта меня беспокоит (и очень сильно) всего лишь один момент. Видели ли ее руководители команды? А если видели, то какой разговор состоялся у них с тандемом разработчика и издателя?

Между прочим...

Судя по имеющимся в игре видеороликам (дрянного, прошу заметить, качества), такие люди, как Фрэнк Уильямс и Патрик Хед, знали о существовании сего позорного произведения. Они даже давали нечто вроде интервью разработчикам! Интересно, а представилась ли им возможность оценить итоговый результат? Лучше бы они этого не делали! Какой, право, позор для столь уважаемой команды!

Master Rallye

Большой Вкимук

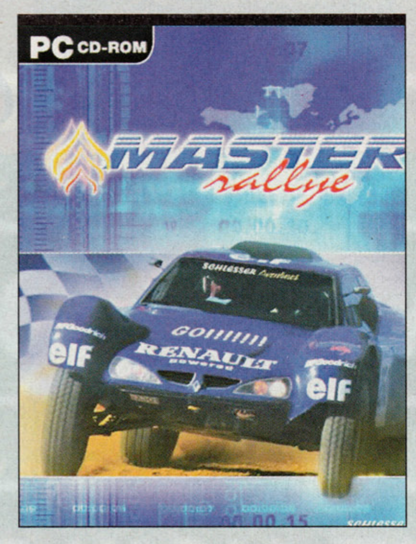
Осталось: рожки да ножки

Издатель	Microids http://www.microids.com
Разработчик	Steel Monkeys http://www.steelmonkeys.com
Жанр	Аркадные автогонки
Требуется	Pentium-II 400, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 566, 128 Mb RAM, 3D
Сайт игры	http://www.microids.com/english/Gamesmaster.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1674.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.4

Время освоения: около 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Ралли-рейд — вот занятие для настоящих мужчин. Что может быть лучше изнуряющей многочасовой (и многодневной) гонки на специально подготовленном для лютого бездорожья джипе? Это и есть самое сложное гоночное испытание на прочность, и средства передвижения, и человека.

К сожалению, игровая реальность имеет свои, довольно специфические, законы, которые не позволяют полностью воплотить в рамках игры (пусть даже максимально правдоподобной) все нюансы того или иного рода человеческой деятельности.

Если речь заходит об автогонках, то разработчикам постоянно приходится держать в голове мысли о динамике их произведения. Уже несколько раз вполне достойные игры были наказаны низкой популярностью и плохим объемом продаж за то, что заставляли игрока просиживать у монитора слишком долго, утомляя его. Зная все это, глупо надеяться встретить в Master Rallye, проекте, посвященном ралли-рейду и издаваемом параллельно для приставок, хотя бы половину всех прелестей указанного автомобильного состязания. Готовьтесь-ка лучше к свиданию со стопроцентной аркадой, построенной "по мотивам" одноименной гоночной серии. Хотя лично я не прочь ошибаться.

Диагноз

Конечно, очень жаль, но самые худшие опасения начинают подтверждаться уже в основном меню игры. Приставочные корни прут изо всех щелей. Какое-то время нас бесила невозможность пользоваться мышью, какое-то время мы закрывали на это глаза. Теперь будем просто констатировать факт — не может нормальный сим обходиться без хвостатого манипулятора, ибо редкий нормальный сим разрабатывается параллельно для приставок и персональных компьютеров. В общем, это звучит практически как диагноз: нет мыши — будь аркадой.

Опа! Очень интересно, а что это за темные строчки прямо посередине основного экрана игры? Тыкай на них, не тыкай — результат все равно будет одинаковый: "Не доступно". Симулятор, говорите?..

Что ж, раз заставляют открывать, то давайте приступим к работе. А в душе будем тешить себя надеждой на то, что вдруг вот после прохождения серии аркадных первенств нам возьмут да и подарят самый настоящий симулятор ралли-рейда, где мы вдвоем со штурманом будем преодолевать бескрайние дикие просторы Евразии, наматывая километры и приближаясь к заветному финишу?..

Тех же щей — да побольше (побольше!) лей!

Принимая нас, извините, пожалуйста, за полных лохов, авторы игры предоставляют в распоряжение два самых куцых джипа и несколько первенств, победа в которых откроет сокрытые режимы игры, а также новые, более мощные автомобили.

Кубки называются красиво, каждый имеет свой логотип и официального спонсора. Выбираем машину посимпатичнее.

Конечно же, нам тот час стремятся подсунуть самые скромные модели спортивных "проходимцев", а о "суперкаре" Шлессера остается лишь мечтать. Но не волнуйтесь, про должном терпении он у вас обязательно появится.

Перед тем как начать первенство, я, понятное дело, полез в гараж, дабы поковыряться, как говаривали авторы "Золотого теленка", "в медных кишочках" своего автомобиля. И пусть "кишочки" у машин



Красивые контролируемые заносы получаются в игре беспроблемно, а совладать с джипом в скольжении сумеет даже любитель аркад



Просторы большие, а текстуры довольно однообразные. Правда, реалистичные

в наши времена далеко не медные, поковыряться нам в них (в этой игре) дают. Список настроек стандартен. Тут вам и работа с подвеской, коробкой передач и колесами. Одно совершенно неясно. Зачем в этой игре гараж? Ведь выиграть тут можно, ни разу не изменив ни один параметр автомобиля. Да и машины новые не нужны (всех очень легко можно уделать на самых первых джипах), и трассы новые ни к чему…

В общем, дела обстоят следующим образом. Есть пять кубков, которые отличаются друг от друга только названиями. Все остальное – как две капли воды. За исключением новых задников и измененных кузовов для машин. И вот для того, чтобы получить доступ к режиму игры Master Rallye, нам необходимо тупо и очень монотонно все эти пять мини-первенств оттарабанить. Хотя уже к середине второго становится невероятно скучно. Да и о чем можно тут говорить, если на одном ДОПе мы легко можем привезти пришедшему вторым оппоненту секунд двадцать пять? При том, что гонка продолжается около четырех минут.

Но самое интересное происходит после того, как мы, уже изрядно утомленные, проходим последний кубок. Ха-ха-ха! Я хотел бы посмотреть в глаза наглым разработчикам. После этого нас торжественно поздравляют и запускают-таки в один из классов "Мастер-Ралли". И что бы вы думали? Все изменения по сравнению с пройденными первенствами заключаются в том, что теперь вместо трех трасс нас вынуждают проехать целых десять, а затраченное на это время бесхитростно суммируют, вычисляя таким образом победителя. Более того, они даже не удосужились в ралли (!) убрать с дороги оппонентов (дескать, итак скучно, пускай для разнообразия потолкаются!). Так мы и стартуем с ватагой бравых соискателей золотых наград. Так и распихиваем их по обочинам и устремляемся вперед, вновь отвозя соперникам двадцать секунд на каждом спецучастке. Отличная забава!

Полезный штурман

Вы знаете, меня просто иногда берет бешеная злоба, когда я, имея на руках релиз, возвращаюсь к предоставленной в период разработки для интересующихся журналистов и геймеров информации по игре. Да о каком реализме могли заявлять Steel Monkeys?! Где он? Ткните меня в него, извините еще раз, рожей, ежели он тут имеется, так сказать, в наличии! Лишь с очень большой натяжкой игру можно назвать симулятором. Да и то, в редкие для нее моменты.

Зачем скрывать от игроков машины, если отличаются они друг от друга исключительно формой кузова? Все джипы ведут себя здесь на удивление однообразно. Нет сомнений в том, что в основе каждой машины один, лишь самую малость видоизмененный, алгоритм. Все они имеют избыточную поворачиваемость и без всякого ручника легко ложатся в занос. Водить авто не просто легко, а чрезвычайно легко! Как в самой простой аркаде.

А где тут модель повреждений? Почему аварии так никудышно отражаются на внешнем виде автомобилей? Как будто они сделаны не из металла, стекла и пластика, а из картона и папье-маше? Зато авторы придумали умную художественную систему отображения состояния ведущих узлов автомобиля: подвеска, мотор, трансмиссия, кузов. Не знаю, как вам, а мне лишь единожды удалось чуть-чуть повредить пружины с амортизаторами, да и то в первые разы и по причине злоупотребления прыжками с высоких препятствий.

Что касается помощи игроку во время заезда, то… штурман тут немой. То есть он есть, сидит рядышком, теплый, и дышит, но вот сказать и слова не может – как ни стращай его опасным вождением. Он лишь изредка достает из кармана мятую бумажечку, на которой нарисованы три стрелки, указывающие непонятность дальнейшего маршрута. Иногда на бумажечке нарисован вполне очевидный поворот, который мы бы и сами ни в жизнь не пропустили. Такой вот полезный у нас штурман. Молчание – золото!

Пополни плей-лист!

Одно несказанно порадовало в игре – обилие всевозможных музыкальных произведений. Все композиции записаны в формате mp3 и заботливо хранятся в каталоге с игрой. В папочке под названием DataAudio/Music. Всего двадцать семь композиций: от жесткого техно до интеллигентного drum'n'base. Грех не пополнить этими мелодиями свой плей-лист.

Видно, авторы так возгордились саунд-треком, что запретили нам выключать музыку во время заезда. В меню – пожалуйста, в гонке – ни-ни! Музыка играет громко и несколько отвлекает игрока от откровенно бедно звучащих моторов машин и нищих звуковых спецэффектов. Такая вот она, обратная сторона медали.

К графике при желании тоже можно очень легко придраться. И желание такое у меня сегодня есть. Картина мира, если брать целиком, выглядит довольно мило. Широкие просторы, красивое небо, холмы, деревья, реки и озера. Но если приглядеться к деталям, то вылезут чисто приставочные минусы. Текстуры, например, размыты слишком сильно – детализацией не блещут. Машины также смотрятся по меркам сегодняшних компьютерных симов довольно средне. Спецэффектов и освещения в реальном времени – кот наплакал. После этого не стоит особо восхищаться неплохим быстродействием игрушки.

Жесткий вердикт. Master Rallye – проект, сделанный добротно, но абсолютно неинтересный. Режимы игры однообразные, поведение машин на трассе очень похоже, а сами локации, хоть и красивы, весьма быстро приедаются. Интерес к игре пропадает уже на третьем (у кого-то – четвертом) чемпионате. Проходной аркадный проект.

Заработать эту машину просто - надо пройти серию довольно нудных чемпионатов

Между прочим…

1. В официальном пресс-релизе разработчиков говорится, что они желают передать все ощущения от пересечения 3000 километров на мощном внедорожнике… без воссоздания в игре этих самых 3000 километров трасс. Альтернатива – создание самых интересных участков ралли-рейда за прошедшие годы. Хитро!

2. Помогал в разработке игры известный французский гонщик Rene Metge (к слову, трехкратный победитель ралли Париж-Дакар, "симулятором" которого нас также недавно побаловали ушлые геймкейкеры), который отбирал наиболее интересные маршруты. (Кажется, они не подпускали его к тестированию физической модели игры.)

3. На официальном сайте "Мастер-Ралли" по адресу http://www.rally.ru/MR2001/ находится (на момент написания статьи) информация о готовящемся "симуляторе ралли-рейда". Речь, естественно, идет о рассматриваемой игре. Да, умеют разработчики запудривать мозги именно профессионалам реальных гонок (вспомните игру про команду Ф1 Williams из этого же номера). Только нас, злобных игровых журналистов, им не провести!

Salt Lake 2002

Reckless Driver

Зарисовка с временными отъездами крыши

Издатель	Eidos http://www.eidosinteractive.com
Разработчик	ATD нет
Жанр	Симулятор зимних олимпийских игр
Требуется	Pentium-II 400, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 733, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.eidosinteractive.co.uk/games/embed.html?gmid=118
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1209.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.5

Время освоения: до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Появление постоянной олимпийской серии спортивных симуляторов было вопросом времени. Уж больно грандиозное и популярное это соревнование чтобы оставлять его без достойной компьютерной реализации. Первыми тут оказались господа из Eidos, которые выпустили в преддверии зимних Олимпийских игр в Солт-Лейк-Сити свой новый олимпийский симулятор.

Если помните, первый блин, посвященный летним играм в Сиднее, оказался самым настоящим комом – игровой процесс там был построен на долбежке по клавишам. Еще один такой симулятор, и Eidos можно было бы смело записывать в неудачники на данном поприще. Однако разработчики сделали нужные выводы из своего предыдущего фиаско, и теперь, похоже, не собираются ни с кем делиться куском хорошего пирога под названием Олимпийские Игры.

Отъезд крыши

А кусок очень хороший, несомненно! Знаете сколько у Саморанча дач вдоль "Рублевки" понастроено?

Приезд крыши

Программа минимум – "6 в 1"

При работе над столь масштабным симулятором нужно знать меру. Если попытаться охватить все зимние виды спорта, то, скорее всего, в погоне за количеством пострадает качество. К тому же очень сложно сделать так много разных физических моделей в одной игре. Целесообразнее взять наиболее зрелищные и популярные дисциплины, воплотить их в проекте, предложив игрокам своеобразную "выжимку" из Олимпиады. Именно так поступили Eidos в тандеме с Attention To Details. Salt Lake 2002 располагает всего шестью видами спорта, однако столь маленькое количество сполна компенсируется их высочайшей проработкой.

В игре четыре режима. Первый - имитация (довольно условная) Олимпиады. Действо начинается с открытия Игр. Зрелище довольно симпатичное. Затем вы выбираете вид спорта (один или несколько) и начинаете борьбу. В самом конце полюбуетесь торжественной церемонией закрытия Олимпиады.

Пошел публичный отъезд крыши

Как полагается, много эмоций в случае безоговорочной, с солидным отрывом и явно превосходящей замызганного соперника мощью, победы вам, при чудовищном стечении столпотворенных масс, восхваляющих публично имя ваше, дующих в горны, дудки и прочие духовые инструменты и только лишь во славу вашу, о Игрок, когда небо одевается в чудные облака лишь чуть-чуть подкрашенные начинающимся закатом, и когда изумительные хвостами горные птицы поют во славу вашу, когда даже задрипанный сурок вылезает из земляной халупы своей и продирает зенки только, чтобы увидеть вас… возникает. Вновь интересно, что возникает? Вознеситесь предложением выше, ученики, и еще раз прочитайте то, что "много эмоций"… возникает. Это не сложно, поверьте.

Отъезд закончился

Есть режим "турнира" – для каждого состязания. Есть classic mode, где от вас требуется проходить все дисциплины в строгой последовательности. Ну, а для тренировки сгодится freedom – выбирайте спортсмена и вперед, оттачивать мастерство в нескончаемых попытках.

Снова пошел

Тут подопечный вам с гордостью докажет, что пословица "человек – это звучит гордо, а обезьяна – честно" имеет право на жизнь. Предоставим слово академику Василию Ганджа. Академик, прошу! "Смотгите, аудитогия! Эта магтышка после сегии пгыжков и дугацких падений стгоит нам гожи и постоянно газмахивает конечностями. Это не человек, это обезьяна!".

Хороший комментарий – емкий. Мы его уже записали…

Временно прекратился

Кстати, спортсменов тут тоже шесть человек. Зато каждый – это хорошо продуманный индивидуальный портрет. Типаж.

Вы будете смеяться, но и трасс здесь ровно шесть. И точно так же, как и в случае с атлетами – они отточены и весьма интересны.

Боб, не сливай!

Каждая спортивная дисциплина – это как мини-игра. Давайте, я перечислю предложенные виды, чтобы вы смогли представить себе тот объем работы, который проделали разработчики, создавая проект из невиданного доселе разряда "6 в 1". Итак: скоростной спуск, слалом, бобслей, фристайл, сноубординг, прыжки на лыжах с трамплина. Но, пожалуйста, не думайте, что этого мало! Только сноуборд и скоростной спуск одолеваются "на золото" практи-

Вот такое оно будет, Открытие Олимпиады-2002



В контролируемом заносе – российский лыжник!

Между прочим:

1. В игре вы не найдете ни одного реального спортсмена – видно, все деньги ушли на покупку олимпийской лицензии.

2. Однажды мои бобслеисты так сильно разогнали аппарат, что он вырвался у них из рук и уехал в неизвестном направлении. Оказывается, разработчики предвидели даже такое развитие событий. После этого главный спортсмен (который рулит) публично тыкал пальцами в младшего и, судя по всему, обвинял того во всех смертных грехах. Младший подобострастно извивался, признавая ошибку.

чески сразу. Над остальными зачетами придется изрядно попотеть.

***

Придут ошибки и разочарования, горький привкус поражений останется у вас на губах, вы будете корить Господа, приговаривая: "Ох, ох, ох, что ж я маленьким не сдох?"; ночами вас будут мучить кошмары, в которых придется исполнять фристайл, сидя обутым в лыжи внутри бобслея, просыпаясь, вы закричите протяжно: "Мама!", но слова ваши повиснут в пустоте, и голос оборвется на сдавленном: "Ма...".

И вы снова побредете к компьютеру, чтобы доблестно вгрызаться в гранит олимпийской науки.

***

Возьмем, к примеру, фристайл. Необходимо прыгнуть с трамплина на лыжах и исполнить несколько разворотов в воздухе. Как реализована эта система здесь? Как в файтинге с его "комбами"! Когда спортсмен оказывается в воздухе, необходимо быстро и очень точно в последовательности, которая выводится на экран в реальном времени, зажимать определенные клавиши. Чем сложнее трюк, тем сильнее напряжение. Одно неверное движение – и раунд проигран. А с ним и вся Олимпиада.

Или возьмем прыжки с трамплина. Чего проще: разогнался, оттолкнулся, приземлился. Но попробуйте почувствовать момент отталкивания и приземления. Когда лишние секунды полета стоят олимпийского золота. Мораль сих слов такова – любой вид спорта в Salt Lake 2002 требует индивидуального подхода и строго определенных навыков. Тренируйтесь.

Не могу не сказать отдельно о бобслее. Мечта детства! Как интересно было наблюдать за скоростными спусками этих пестрых "машин будущего"! И вот теперь можно самостоятельно прокатиться по профессиональной ледяной горке. Режим, чего уж греха таить, впечатляет. Очень похоже на... продвинутую футуристическую аркаду. Жалко только, что трасса одна и соперников нет :).

EA Sports отдыхают

А теперь мы поговорим о том, как выглядят Олимпийские игры в исполнении ATD/Eidos. Просто супер!

Графика великолепна во всем. Очень хорошо смотрятся и двигаются спортсмены. Налицо грамотнейшее применение motion capture *(Вероятно, сию пресловутую "мотион каптуру" делали с самых настоящих обезьян, натурально все тут кривляются.)*. Лица персонажей, их одежда, пропорции и плавность движений не могут не вызвать уважения к разработчикам. А каковы локации! Красивые текстуры, множество отдельно "нарезанных из картона" зрителей, куча спецэффектов (смена времени суток и погодных условий), отлично проработанные ландшафты и множество объектов заднего плана.

Очень классно сделан звук. За кадром – голоса приятных комментаторов. Особенно нравится, как они разбирают повторы (прислушайтесь к их критическим замечаниям – дело говорят). Зрительские массы *("играют на бабалайках!")* дуют в горны, орут. В общем, звуковая гамма как будто бы пришла из рядовой трансляции по телевидению.

Короче говоря, внешность Salt Lake 2002 практически безупречна и ни в чем не уступает творениям EA Sports.

Произведение, несомненно, удалось. Это целых шесть симуляторов, каждый из которых интересен по-своему. С виду, всего тут мало. Но это не важно. Важно то, что в Salt Lake 2002 много геймплея. И тема до дыр не затерта. Ждем следующей виртуальной Олимпиады. Летней. С баскетболом, футболом и так далее...

Последнее пришествие

"Так далее..." – многозначительное окончание статьи. И ответ на вопрос повисает в воздухе, оставляя читателя в легком недоумении, – что же будет там, далее?.. Прекрасное далеко, сулишь ли ты горы денег и шоколада, или же опять посреди ночи буду просыпаться я криком на зубах, весь в холодном поту? Тольки следующий симулятор Олимпийских Игр может дать не это ответ. И так далее...

Все

"А я вчЭра вот тАкого сАма пАймал!"



Вадим Спицын

Делаем сами

Российские патчи для игр EA Sports

Ничто в этом мире не идеально. Даже творения EA Sports, компании, собаку съевшей на поприще создания спорт-симуляторов, из года в год несут в себе один весьма серьезный для нашего геймера недостаток – отсутствие отечественных футбольно-хоккейно-баскетбольных чемпионатов.

Примерно год назад мы рассказали вам об истории пропатчивания серии FIFA Soccer. Целью того материала было не только ознакомление наших читателей с достижениями отечественных творцов, но и попытка заинтересовать и тем самым привлечь к работе свежие силы, которые смогли бы привнести в это нужное ремесло что-то принципиально новое.

Надо сказать, результат не заставил себя ждать. Ушедшей осенью были анонсированы новые фанатские проекты, некоторым из которых суждено было произвести самый настоящий фурор.

Одним из таких проектов стал РХЛ 2002, первый отечественный патч (или мод, как называют его сами разработчики), добавляющий в NHL 2002 клубы российской хоккейной суперлиги со всей их атрибутикой и амуницией, а также фотореалистичными физиономиями наших ведущих хоккеистов.

Что же касается модернизации FIFA 2002, то и здесь в ряды существовавших ранее проектов влился новый, Russian Premier League 2002, создателям которого удалось добиться потрясающих результатов в редактировании программной части игры. Можно даже с полной уверенностью утверждать, что их наработки не знают мировых аналогов.

"Русская Лига 2002"

Разработчик	Вадим Спицын
Сайт	rl2002.gamenavigator.ru
Размер патча	9,1 Мб

Очень сложно с объективностью оценивать собственное творение. Однако я попробую говорить вам только правду и ничего больше, ну а вы уж постарайтесь сделать вид, что купились на этот обзор, временами удивительно похожий на текст рекламного буклета...

Уже пятая, начиная с далекого 98-го года, "Русская Лига", обзаведшаяся индексом 2002, включила в себя чемпионат российской премьер-лиги со всей его атрибутикой. Составы наших команд и параметры игроков полностью соответствуют реальному положению вещей в российском футболе на момент новогодних праздников. К примеру, в РЛ2002 Андрей Кобелев уже является игроком московского "Динамо", а вратарь нашей сборной Руслан Нигматуллин покинул "Локомотив" и отправился играть за итальянскую "Верону". Вообще же, в условиях свойственных межсезонью постоянных переходов игроков из одной команды в другую, на нашем сайте rl2002.gamenavigator.ru вы найдете ежемесячные обновления составов.

Существенным недостатком РЛ 2002 стали всего лишь 14 клубов в составе российской премьер-лиги. Это связано с тем, что в оригинальной FIFA 2002 нет чемпионатов с шестнадцатью, как в России, командами, а попытки создать такой турнир собственноручно пока к успеху не привели.

Помимо чемпионата России, в "Русской Лиге 2002" вы можете сыграть за наши ведущие клубы в Лиге Чемпионов и Кубке УЕФА, а также вместе со сборной России побороться за звание чемпиона мира.

Отдельного разговора заслуживают футболки российских клубов и сборной, сделанные по сверхновой технологии 4С, позволяющей использовать в них текстуры вдвое большего размера, а также делать футболки с разными рукавами, что помогает наиболее точно воссоздать виртуальный вариант экипировки наших команд. Помимо футболок, графическая часть РЛ 2002 содержит фанатские флаги всех без исключения команд, рекламные щиты отечественного производства, а также логотипы клубов в меню игры.

Что касается самого матча, то он начинается с выхода команд на поле под звуки "Футбольного марша" Матвея Блантера, ну а при победном завершении турнира на стадионе заиграет российский гимн.

Помимо реальных российских команд, РЛ 2002 содержит три виртуальных клуба, составленных из наиболее активных посетителей сайта "Русской Лиги". Изначально каждый виртуал получил минимальные внутриигровые показатели, повышать которые можно путем участия в проводимых на сайте конкурсах на самый красивый гол или, к примеру, знание истории футбола. Ну а в конце года, аккурат перед выходом в свет FIFA 2003, "футболист", набравший максимальный рейтинг, получит звание "Лучшего игрока Русской Лиги 2002" и прилагаемый к нему ценный приз.

Достоинства. Точные составы команд и параметры игроков. Качественная графическая начинка. Новый более продвинутый формат экипировки российских команд.

Недостаток. Лишь 14 команд в российском чемпионате, что сильно искажает игровую атмосферу.

Russian League 2002
by Vad Spitsyn
executive producer
Vad Spitsyn
art director
Sergey Bocharov
web director
Ivan Baydin
design by
Yury Kozenko
Ivan Kuropatko
Andrey Sirotenko
Ilya Filippov
statistics by
Konstantin Dedyulin
Sergey Spitsyn
Ivan Voronin
© 2002 Vad Spitsyn
РЛ 2002
http://rl2002.gamenavigator.ru

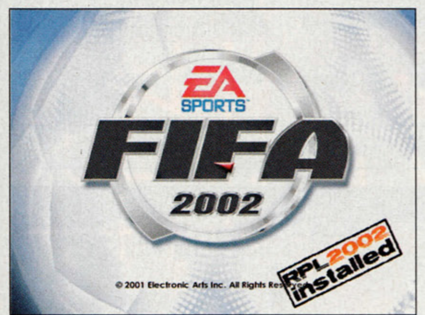


РЛ 2002. Особенности национального футбола



Russian Premier League 2002

Разработчик	Mania Software
Сайт	www.fifa2002.ru
Размер патча	3,9 Мб



Эта молодая команда питерских программистов "засветилась" еще в прошлом году, когда сделала русскоязычные аналоги некоторых популярных утилит для редактирования FIFA 2001. В нынешнем же сезоне Mania Software взялась за дело намного серьезнее, застолбив за собой престижный домен www.fifa2002.ru и начав разработку собственного патча.

Большой программистский опыт позволил молодым девелоперам залезть в дебри игры настолько глубоко, что им удалось не только создать полноценный чемпионат России с 16 командами в премьер-лиге, но и отредактировать календарь игр в соответствии с реальным расписанием прошлогоднего российского первенства. Уже одна только эта находка программистов из "Мании" позволяет утверждать об уникальности RPL 2002, особенно если учесть тот факт, что еще никто в мире не добивался таких потрясающих результатов.

Увы, но остальные аспекты данного патча не в состоянии похвастать таким же уровнем проработки. Во-первых, составы команд, мало того, что сделаны на основе прошлогоднего чемпионата, так они еще и весьма далеки от реальности. И даже состав родного для разработчиков питерского "Зенита" полон обидных неточностей.

Художественное оформление патча выполнено неплохо, однако и здесь есть ряд казусов, таких, как воронежский "Факел" в форме образца уже пыльного 2000-го года. Кроме того, иногда возникает такая интересная ситуация, что обе команды выходят на матч в форме одинакового цвета, что, согласитесь, весьма неудобно. Ну а в целом же, повторюсь, качество графики добротное и особых нареканий не вызывает.

В прошлом номере "Навигатора" мы рассказали вам о возможности редактирования геймплея FIFA 2002. Так вот авторы RPL2002 предложили нам свой весьма любопытный вариант настройки игрового процесса, отличающийся от оригинального повышенной динамичностью происходящего на поле. Думается, поклонники хардкорного геймплея по достоинству оценят эту особенность данного патча.



Абсолютно реальное расписание матчей

В остальном же RPL2002 содержит джентльменский набор фич, традиционный для большинства подобных патчей. Здесь и логотипы команд в меню игры, и фанаты на трибунах, размахивающие флагами играющих команд, и возможность попадания в еврокубки по итогам сезона.

Достоинства. Полноценный чемпионат России с 16 командами и расписанием матчей, день в день совпадающим с реальным календарем сезона 2001 года.

Недостатки. Уже устаревшие прошлогодние составы команд. Глюки с футболками, мешающие полноценно насладиться игрой.

Вердикт. Достойный патч с рядом детских болезней, которые со временем вполне можно исправить.

Все перечисленные в обзоре патчи вы можете найти на прилагаемом к журналу компакте или же по указанным адресам на сайтах разработчиков.

Ukrainian League 2002

Разработчик	Александр Клубов
Сайт	www.donin.com/sports/fifa2002
Размер патча	3,9 Мб



Вот уже четыре сезона 37-летний житель Мариуполя Александр Клубов обеспечивает своих соотечественников украинским чемпионатом для игр FIFA Soccer. О высоком качестве Ukrainian League 2002 можно судить хотя бы по тому факту, что его автор является профессиональным дизайнером, а посему знает толк в оформлении своего детища.

Уже при загрузке пропатченной на украинский манер FIFA 2002 нашему взору предстают изумительной красоты менюшки, сразу же создающие благоприятное впечатление от UL2002, которое, к слову, так и не пройдет на протяжении всей игры. В патче нас ждут 14 команд высшей украинской лиги с их составами, футболками, фанатскими флагами, менюшными логотипами, а также украинскими рекламными щитами на стадионе и телевизионной заставкой канала УТ-1.

Работая над своим патчем, Александр Клубов не стал ограничиваться родными украинскими командами, а сделал еще и милые сердцу российского болельщика московские "Спартак" и "Локомотив", за которые можно сыграть в рамках Лиги Чемпионов. Кстати, о составах команд. В целом они соответствуют реальности, однако, если копнуть немного глубже, то обнаруживается такая вещь, как некоторое несоответствие параметров виртуальных футболистов их реальным прототипам. К примеру, в донецком "Шахтере" почти все игроки являются гренадерами ростом за метр восемьдесят. Конечно, рост и вес особой погоды не делают, однако во время матча при борьбе на "втором этаже" сей фактор играет немаловажную роль.

А вот к графике никаких нареканий нет и быть не может, поскольку рука профессионала дает о себе знать в полной мере. Красочные футболки и флаги в руках болельщиков, плюс к этому мило выполненная заставка телеканала УТ-1, делают картинку со стадиона невероятно сочной и радующей глаз.

Меня лично не перестает поражать то, как этот уже немолодой человек взваливает на свои плечи такой колоссальный объем работы и с честью ее выполняет. В одиночку делает дело, за которое ему никто не платит денег. Однако у этой медали есть и обратная сторона. В приватной беседе Александр Клубов пожаловался на острую нехватку времени для работы над своим детищем.



UL 2002. Красота по-украински

И это неудивительно, если учесть наши с вами постсоветские реалии, которые и помимо виртуальных развлечений создают немало проблем. Так что украинским поклонникам игр FIFA Soccer следует всерьез призадуматься о том, что же с ними будет после того, как этого гениального человека окончательно "заест" быт. Но не будем о грустном, ибо пока дело Александра Клубова живет и процветает, лишним подтверждением чему является Ukrainian League 2002.

Достоинства. Потрясающее графическое оформление патча. Добротно созданный виртуальный аналог украинского футбольного первенства.

Недостаток. Небольшие неточности в параметрах игроков, которые, правда, не портят общего впечатления.

Вердикт. Единственный в своем роде украинский патч для FIFA 2002, созданный с любовью и знанием дела.

РХЛ 2002	
Разработчик	"Овертайм"
Сайт	www.euronhl.com
Размер патча	11,1 Мб



Первый представленный широкой публике полноценный российский патч для игр серии NHL Hockey приятно удивил своим высоким качеством и досконалностью проработки. В настоящий момент РХЛ 2002 существует в версии 0.1, однако столь неприглядный ее индекс легко объясняется скромностью авторов, ибо их творение уже в этом виде вполне достойно звания полноценного релиза.

По сути, подкачала только лишь "инсталляшка", работа с которой поначалу может показаться немного непонятной. Будем надеяться, что ребята из "Овертайма" в следующих версиях РХЛ 2002 сотворят инсталлятор поудобнее, ну а пока для установки патча вам потребуется распаковать архив в ваш каталог с NHL 2002, а затем поочередно запустить четыре появившихся там файла с расширением bat. Однако вернемся непосредственно к патчу.

При установке РХЛ 2002 заменяет нхл'овские команды клубами нашей Суперлиги. К сожалению, здесь кроется один очень неприятный момент, связанный с невозможностью сыграть чемпионат по той схеме, которая сейчас применяется в России. Вместо этого нам придется пройти сезон согласно заокеанскому календарю с регулярным чемпионатом, разбитым на конференции и дивизионы.

Однако, это, по сути, единственное неудобство РХЛ 2002, которое, к слову, через некоторое время начисто перекрывается многочисленными достоинствами патча. И главным из таких достижений разработчиков являются уникальные по своей точности составы наших команд с не менее правдоподобными параметрами игроков. Действительно, такую работу может проделать только человек, тонко понимающий, а главное, безгранично любящий российский хоккей. Каково же было мое удивление, когда я узнал, что лидер проекта Денис Макаренков проживает в Канаде. Что ж, такая удаленность главного создателя РХЛ 2002 от России, тем не менее, сыграла свою положительную роль, позволив ему трезво оценить силы нашего чемпионата сквозь призму НХЛ, и тем самым не дала чрезмерно завысить показатели наших хоккеистов.


РХЛ 2002. Оцените качество формы


РХЛ 2002. Металлургическое дерби. Магнитка против Новокузни

Другой сильной стороной РХЛ 2002 стала ее графическая начинка. Особенно порадовали формы наших команд, качество которых практически не уступает оригинальным свитерам из NHL 2002. Да что я вам рассказываю, только взгляните на прилагаемые скрины – и вы сами все отлично поймете. Впрочем, весь внешний вид РХЛ 2002 вызывает исключительно положительные эмоции: и фотографии российских спортивных арен во время загрузки матча, и сами стадионы с до боли знакомыми рекламными щитами, и фотографии наших ведущих хоккеистов, и много чего еще, что создает потрясающую внутриигровую атмосферу.

Достоинства. Исключительно точные составы и высококачественная униформа российских команд. Правдоподобное оформление наших спортивных арен.

Недостаток. Приходится играть чемпионат российской Суперлиги, разбитой на шесть дивизионов, согласно заокеанскому календарю.

Вердикт. Однозначный must have для всех российских поклонников виртуального хоккея от EA Sports.

А баскетбол?

Увы, но российских патчей для серии NBA Live нет и, судя по всему, уже не будет. EA Sports своим, далеким от права называться разумным, решением поставили крест на ожиданиях той части фанатов виртуального баскетбола, для которых PC Only & Forever. А ведь еще летом на одном из форумов футбольной Русской Лиги появилось сообщение о наборе команды разработчиков РБЛ 2002, но с приходом холодов, а вместе с ними и неутешительной вести о невыходе NBA Live 2002 на PC, это отличное начинание заглохло.

Тем не менее, остается надежда на то, что поклонники NBA Live, не побежавшие в магазин за пресловутой PlayStation, сделают-таки российский патч хотя бы для прошлогодней NBA Live 2001, дабы продлить ее агонизирующую жизнедеятельность еще на год. А там, глядишь, и одумаются заокеанские дяди и вернут свой виртуальный баскетбол на PC, но уже в виде NBA Live 2003.

Сделай сам

В целом же, если отвлечься от неприятностей с NBA Live 2002, все не так уж и плохо. Есть патчи весьма достойного качества, между которыми существует здоровая и движущая прогресс конкуренция. Есть создатели, радующие рядовых геймеров своими творениями. Есть эти самые геймеры, своим вниманием к вышеуказанным проектам вдохновляющие разработчиков на новые свершения. В конце концов, у нас есть EA Sports, которые оставляют за собой то, над чем еще стоит поработать. За что им и спасибо!

Между прочим...

1. Веб-мастер форума "Русской Лиги" разрабатывает сайты для реальных российских футбольных клубов.
2. В следующих версиях РХЛ 2002 ее разработчики планируют отредактировать речь комментатора.
3. Давным-давно Александр Клубов оказал большую поддержку в становлении "Русской Лиги".
4. Помимо RPL 2002, программисты из Mania Software сделали ряд полезных утилит для FIFA 2002.
5. Вполне возможно, что вскоре создатели РХЛ 2002 сменят свою интернетовскую прописку.
6. Технология создания футболок 4C пока не получила официального одобрения от EA Sports.



FIREFLY STUDIOS'
STRONGHOLD
«Создатели игр Caesar и Lord of Realms приготовили для вас новый сюрприз: увлекательные приключения среди замков средневековой Европы.»
GameSpy
«Почувствуйте себя средневековым феодалом в самой увлекательной из замковых стратегий!»
PC GAMER
FIREFLY™ studios
GATHERING OF DEVELOPERS
A T2 COMPANY
Логрус Логрус
1С® ФИРМА «1С»

Леонтий Тютелев

The Need For Speed:
Незаконченная история одной великой гоночной серии

В каждом жанре есть своя святая корова. В стратегиях, например, люди молятся на “Цивилизацию”, в экшн – на Quake, в РПГ – на Baldur's Gate или Might and Magic. Ну а если речь заходит о гоночных играх, то любой геймер, ни на минуту не задумываясь, назовет серию Need For Speed. И сделает это вполне оправданно.

Сколько лет минуло с момента выхода первой части, а до сих пор гоночные произведения Electronic Arts считаются лучшими в своем роде! Need For Speed был успешен с самого рождения на всех без исключения платформах. Лишь некоторые игры-конкуренты могут похвастать близкими результатами, но только лишь в рамках консоли или же персонального компьютера. А такого трансплатформенного успеха не добивался никто и никогда…

Уверен, что для многих игроков плотное общение с автосимуляторами началось именно после знакомства с представителями этой прославленной гоночной династии. Да и сам я всерьез увлекся компьютерными автогонками после того, как столкнулся с самым первым Need For Speed. Впоследствии увлечение стало настолько всепоглощающим, что быстро превратилось в профессию. Раньше я играл в NFS потому, что мне хотелось, а теперь… И теперь игры этой серии не утратили своей былой привлекательности. Каждый новый NFS хорош и интересен по-своему для каждого игрока.

Итак, давайте начнем наше путешествие во времени, отсчитав несколько лет в обратном направлении и остановившись как раз в момент появления оригинального Need For Speed.

Смутные времена?

В середине девяностых жанр гоночных игр пребывал в несколько подвешенном состоянии. В то время как у других игровых направлений уже сложились какие-то “понятия” и сформировались серии “неприкосновенных” игр, на которые невольно равнялись производители, в гоночной среде ничего подобного не было. Естественно, славой овеяны были произведения Джеффа Краммонда, в почете ходили “овальные” творения Papyrus, все с самыми теплыми чувствами вспоминали легендарный Death Track, но! Стандарта, безоговорочного лидера и любимца публики, в ту пору не существовало. Нужен был резкий толчок, который вытащил бы жанр в массы и заставил обратить на него внимание всех крупных производителей игрового софта. А что необходимо для качественно нового произведения? Риск, совершенной иной подход к реализации существующей идеи, желание создать исключительную “конфетку”, которая сияла бы независимо от того, с какого угла вы на нее посмотрите.

Сложно сказать, сумела ли бы другая компания оказаться на месте Electronic Arts: уж больно много первых шагов в свое время в разных жанрах было сделано под чутким руководством этой именитой конторы. Факт остается фактом – EA выпустили произведение, ставшее вехой в развитии жанра автосимуляторов.

Electronic Arts издали Need For Speed.

Первый царь – великий царь

Вроде совсем недавно это было, а ведь так давно! Каюсь, я тогда числился в приставочниках. Был владельцем крутой по тем временам системы Panasonic 3DO. Кстати, в свое время эта приставка легко уделывала по производительности среднестатистический комп, но была очень быстро похоронена несравненно более успешным форматом первого PlayStation, который, как ни странно, жив и по сей день. Но не суть важно. И была на этой приставке жемчужина, за которой я проводил большую часть своего игрового времени…

Need For Speed/ Need For Speed Special Edition

Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Pioneer Productions/Road&Track
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game378.html
Релиз	Лето 1995 года
Требуется	466 DX-100, 4 Mb RAM, 1 Mb Video RAM

Need For Speed готовили люди из компании с очень подходящим для этого события названием – “пионеры” из Pioneer Productions. Помогали в разработке проекта специалисты известного за границей автомобильного журнала Road&Track.

Итак, чем же так хорош первый NFS? Да всем! Начиная от стартового ролика и заканчивая игровым меню – это была практически идеальная игра. Судите сами. Заставка – полноэкранное видео с отличным звуковым рядом. Очень удобный, красивый и оригинальный интерфейс, разнообразные настройки (от нюансов графики до отладки игрового контроллера), видеоролики непосредственно по ходу действия, где (если вы подзабыли) игрока все время мотивировал некий дядечка, такой же любитель быстрой езды. Когда мы проигрывали, он изящно “опускал” нас, когда выигрывали, нехотя признавал свое поражение, давая понять, что уж в следующий раз точно возьмет реванш.

Автопарк игры полностью лицензирован. И какие машины предложили нам разработчики! Этот список выглядел бы вполне актуально и интересно, даже если бы проекту суждено было появиться на свет в текущем году. Настоящие “герои асфальта”. В гараже стояли такие шедевры автомобильного строения, как Lamborghini Diablo VT, Ferrari 512TR, Porshe 911 Carrera, Chevrolet Corvette ZR-1, Dodge Viper RT/10, Toyota Supra Turbo, Acura NSX, Mazda RX-7! Ни в одной гоночной игре до этого момента не было такого сумасшедшего разнообразия! Но разработчики не ограничились только именами – они воссоздали характеры автомобилей: иначе и быть не могло – Pioneer Productions делали легендарную игру.

Каждый автомобиль был сугубо индивидуален (это легко почувствовать и сейчас, установив первый NFS, который без проблем пойдет на любом компьютере). Даже простой любитель с легкостью почувствует разницу в поведении на трассе между тяжеленным, но невероятно мощным “Вайпером” и легким, отлично управляющимся “911-м”. Между стремительным, словно созданным для полетов на устрашающей скорости по прямой, “Дьябло” и взрывным “Феррари”. Физика игры была предельно правдоподобна. Заднеприводные суперкары при резком старте очень натурально виляли хвостом, после прыжка на небольшой горке можно было легко потерять контроль над машиной, а контакт с гражданским “чайником” оборачивался впечатляющей аварией. Ну а единственное, чего очень не хватало физике, так это модели повреждений и возможности настроить машину. Впрочем, если бы мы получили все это тогда, то, думаю, сильно развратились бы. Зато игра располагала очень убедительной справочной информацией по всем автомобилям. От фотографий и видеороликов до точных технических характеристик.





До сих пор с придыханием вспоминается дизайн трасс. Трех нескольцевых участков (город, побережье и горы), которые получились настолько реалистичными и интересными, что в течение





нескольких лет служили объектом сладких воспоминаний всех без исключения фанатов игры. Поклонники недоумевали, почему разработчики отказались от "раллийной" идеи в следующих сериях.

В NFS была применена продвинутая система просмотра повтора гонки, что в те времена было, в целом, весьма необычно, а потому нравилось.

Не стоит сбрасывать со счетов и полицейскую бригаду, которая своим постоянным вмешательством в жизнь простых нарушителей скоростных ограничений вносила существенное разнообразие в игровой процесс.

Что касается графики и звука... Полностью трехмерные трассы, отличные полигональные модели автомобилей, проработанный интерьер для каждого суперкара, возможность игры как в "народном" разрешении 320X200, так и в "элитном", 640X480, зажигательные рок-композиции в меню и во время гонки, правдоподобное звучание моторов машин, а также достойная гамма второстепенных звуковых эффектов. В 1995 году этого было более чем достаточно для того, чтобы покорить сердце неискушенного игрока. И сердца были покорены. Игра стала бестселлером, фактически открыв для масс жанр автогонок и еще раз доказав, что при успешной реализации любая концепция может обрести всемирную популярность.

Чуть позже появилась обновленная версия игры с приставкой Special Edition. Она содержала в себе новые трассы и режимы игры, повысив тем самым реплейабилити (возможность повторного прохождения) произведения.

EA почивали на лаврах, игроки томились в ожидании полноценного продолжения.

Хилый наследник

Need For Speed II

Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Electronic Arts
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game379.html
Релиз	1997 год
Требуется	Pentium 100, 8 Mb RAM, 2 Mb Video RAM





Need For Speed II появился через два года после Need For Speed Special Edition. И выход этого произведения, которое считается черным этапом в развитии серии, стал для большинства игроков весьма неприятным сюрпризом.

Тут можно порассуждать на тему, а почему, собственно, так произошло. Возможно, сказалось то, что EA отказались от услуг Pioneer Productions. Но, скорее всего, причины здесь все же носят несколько иной характер. Как мне кажется, разработчики не виноваты в итоговом результате. Они не халтурили, они не почивали на лаврах, они просто решили искать добра от добра же, что, как мы знаем, практически всегда нехорошо. Быть может, создатели игры оказались даже слишком хорошими и ответственными. Они ведь, по крайней мере, не стали эксплуатировать (клонировать) свою собственную идею, которая отлично зарекомендовала себя в первой части. Они делали новую игру, они хотели как лучше, а получилось как всегда...

Три вещи оказались абсолютно непонятными для поклонников серии. Именно "благодаря" этим несуразностям NFSII лишился обаяния предшественника.

Первый минус (недостатки расположены не в порядке их "главности", а просто так: каждый волен по своему усмотрению составить этот "хит-парад" неудач) – автомобили. Что сделали авторы? В первой части нам предложили фактически "сливки" автопрома. Во второй разработчики пошли еще дальше, в поисках совершенства переступив черту, которую ни в коем случае нельзя было переступать. Наряду с серийными автомашинами, геймерам были предложены в неразумном количестве концепт-кары. Казалось бы, что может быть интереснее для настоящего автомобильного фаната, чем возможность прокатиться на машине, которая спрятана от глаз простого смертного за семью печатями на секретном полигоне какого-нибудь автогиганта, машине, на которой отрабатываются самые последние и, возможно, самые революционные новинки выдающихся автомобильных инженеров и дизайнеров? Как выяснилось, это было большим заблуждением (данный просчет стал наглядным примером для всех последующих разработчиков гоночных игр, в том числе и для самих EA, – больше в таком массовом количестве концепты в гонках не встречались; только совсем недавно нас "порадовал" невиданным автопарком Supercar Street Challenge от Activision, но помните, какой у этой





игры был рейтинг?). Оказалось, что игрокам просто неинтересно ездить на автомобилях, нигде, кроме выставок, не появлявшихся и никак себя не зарекомендовавших. Лишенных той ауры притяжения, которая характерна для серийных монстров (вот скажите честно, на чем бы вы прокатились по улице с большим удовольствием – на малоизвестном, но концептуальном Ford GT90 или же на всемирно популярном Diablo?). Короче говоря, идея с концептами успешно провалилась. Ее не приняли и не поняли.

Следующий поступок разработчиков был еще более кощунственным – они убрали всех полицейских! Чему-чему, а уж такому поведению оправдания нет никакого! И не надо говорить о политкорректности и прочих сомнительных вещах. В игре, где по гражданским улицам проносятся, изящно лавируя между рядами медленных граждан, лихие драйверы, стражи порядка должны быть по определению. А тут их не было.

Последний из основных недостатков – поголовно закольцованные трассы. Ни одного "СУ", как это было в прошлой игре.

Что получалось в итоге? Бездушные гонки на несуществующих машинах по стандартным трассам в отсутствие полицейских.

А еще авторы поработали над AI, постаравшись сделать его более "человеческим". Стоит ли говорить о результате? Едва ли искусственный интеллект нового произведения отличался в лучшую сторону от AI предшественника.

Довольно странно выглядела физика. Однозначно, усложнения модели не произошло. Именно во второй части NFS отошел от симуляции, став аркадно ориентированным, что, кстати, продолжалось вплоть до выхода Porsche Unleashed.

В Need For Speed II, в отличие от первой части, у игроков появилась возможность настройки машины перед гонкой. С помощью примитивных "слайд-баров" вы вольны были изменить величину передней и задней прижимных сил, распределить баланс тормозов, сменить тип резины и настроить рулевое управление. Однако практика показывала, что можно легко обходиться и без разнообразных ухищрений – уж больно аркаден был игровой процесс.

Много недовольства вызвала графика. И было от чего возмущаться – игра просит для нормальной работы целый Pentium 166, дружит только с ненавистными тогда "форточками", а красот дает взамен с гулькин нос! И пусть разработчики утверждали, что создали новый, полностью трехмерный, движок, который на 50 процентов детализированнее предшественника, – никого это не успокаивало. Да и если смотреть на вещи объективно, то игра в целом выглядела бледно. Местами даже бледнее предшественника. Со звуком дела обстояли иначе. В продолжении не нашлось места року, а появился довольно милый транс. Конечно же, любителям "живой" музыки, коих в ту пору было больше, это не понравилось.

Таким и остался в памяти народной второй Need For Speed II – непонятым и низко оцененным. А ведь разработчики хотели как лучше...

Исправление ошибок

Need For Speed II Special Edition	
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Electronic Arts
Наш сайт	нет
Релиз	1997 год
Требуется	Pentium 100, 8 Mb RAM, 3Dfx



"Специальная редакция" второй части игры была призвана укрепить пошатнувшееся реноме молодой серии. И ей это отчасти удалось.

Во-первых, был существенно расширен автопарк. К уже имевшимся в наличии McLaren F1, Ferrari F50, Ford GT90, Jaguar XJ220, Lotus GT1, Lotus Esprit V8, Italdesign Cala и Isdera Commendatore 112i добавились Ferrari 355 F1, Ford Mustang Mach III, Italdesign Nazca C2, Ford Indigo. Как видите, авторы остались верны себе и снова впихнули в игру парочку концепт-каров. Однако появление такого монстра, как Ferrari 355 F1, позволяло простить разработчикам эту "концептоманию".





В сиквеле пополнился список доступных трасс, однако радости это особой не доставило, так как треки по-прежнему были кольцевые – EA упрямо гнули свою линию, оставаясь непреклонными перед возгласами возмущенных поклонников.

Не появились и полицейские. В общем, геймплей, по сравнению с оригиналом, остался практически неизменным. Уж могли бы хотя бы физику подработать! Ан нет! Как в режиме "симуляции", так и в аркадной "моде" NFSII оставалась явно упрощенной. Разве что в первом варианте управлять машиной было немного сложнее.





Такие полеты были неотъемлемой частью второй части Need For Speed

Но авторам все же удалось реабилитироваться за невзрачный геймплей и небогатые игровые возможности. Ведь внедренная в SE поддержка чрезвычайно модной тогда "железки" под названием 3Dfx (у меня до сих пор рефлекс на написание этой аббревиатуры – пальцы сами четко отчеканивают – 3-D-f-x; что ни говори, а культовая была вещь, почище сегодняшней "жифорсы") чудесным образом преобразила внешний вид проекта, наглядно продемонстрировав нам все возможности нового движка. Получив мощную трехмерную поддержку, игра расцветала на глазах у изумленного геймера. При задействованном 3Dfx (снова на автомате ;)), NFSIISE смотрелась настолько презентабельно, что проведение каких бы то ни было параллелей с первой частью становилось занятием абсолютно бессмысленным.

В общем, всеми правдами и неправдами хитрым товарищам из EA удалось сделать этот, по сути, абсолютно стандартный гоночный проект очень хорошо продаваемой и популярной вещью. Да и чего греха таить – играть во второй "нидфоспид", несмотря на все "неправильности", было весьма интересно. И все в него играли. Хоть и оставались разочарованными. И теперь уже с опаской ждали появления третьей части.

Зря, к слову, боялись.

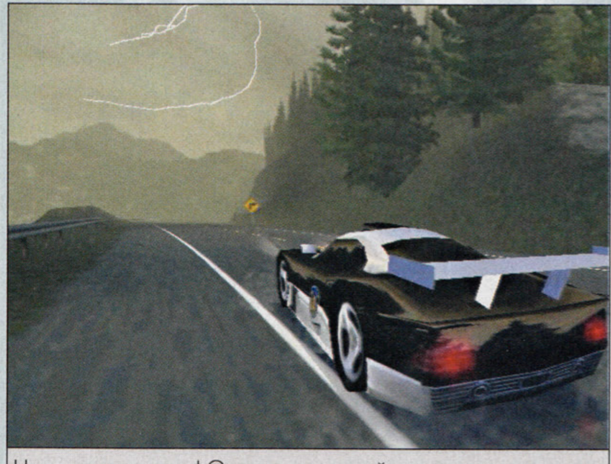
Птица Феникс

Need For Speed III: Hot Pursuit	
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Electronic Arts
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game380.html
Релиз	Осень 1998 года
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM, 3Dfx



К 1998 году игровая индустрия уже окончательно выросла из детских пеленок. Выход более-менее хитовой игры сопровождался шумной PR-компанией с публикацией в интернете красивых скриншотов и нескромных заявлений разработчиков, которым тогда игроки, и даже некоторые журналисты, еще имели обыкновение верить. Ближе ко второй половине 1998 года из стана EA стала довольно навязчиво просачиваться информация о грядущем продолжении NFS и о том, какая крутая это будет игра. Естественно, игроки, что называется, "повелись". И очень хорошо, что разработчики не подорвали окончательно свой авторитет: третья часть NFS стала поворотной в дальнейшей судьбе всей серии. Это был однозначный хит. Игра из нового племени блокбастеров.

Существенный недостаток был один – дальнейшее отдаление от симуляции. Вернее будет сказать, не отдаление, а полный уход. Как ни прискорбен сей факт, но NFSIII была гораздо попсовее даже чем вторая часть. А уж оригинальный NFS по сравнению с Hot Pursuit и вовсе казался серьезным имитатором.


Народные умельцы! От такого полицейского вряд ли захочется удирать!



Некоторые ракурсы в третьей части были божественно красивы

Зато как аркада игра была просто великолепна! Представьте себе, и сегодня, когда я запустил HP, чтобы оживить воспоминания, прокатившись в режиме преследования, геймплей, своим бурным течением, затянул меня на добрый час и никак не желал отпускать, крутя в бурлящих водоворотах горячих погонь. А в 1998 году? Да это было настоящее откровение!

Итак, в третьей части Electronic Arts все решили начать сначала. Ну, или почти сначала.

Сперва они вернули полицию, по которой так жалобно скулили игроки на протяжении почти трех лет. Причем не просто вернули, они сделали людей в форме краеугольным камнем в фундаменте нового произведения. Водить за нос копов – вот, собственно, основная цель NFSIII!

Для этого был специально придуман новый режим, название которого фигурировало и в названии игры - Hot Pursuit. Тут вы могли быть "плохим парнем", удирая по все тем же кольцевым трассам (зато теперь – с множественными развилками и альтернативными маршрутами прохождения) от очень агрессивной полиции, а могли примерить форму и, "оседлав" устрашающий полицейский "Корвет" (а то и Diablo SV!), пуститься в погоню за лихачами, наводящими форменный террор на мирных городских улицах и спокойных шоссе. Конечно же, нововведение было принято игроками на ура.





Они даже простили авторам ряд явных упрощений в физической модели игры.

Концепты отправились на свалку истории, а их места заняли такие культовые автомобили, как Ferrari 355 F1, Ferrari 550 Maranello, Jaguar XK8, Chevrolet Corvette, Lamborghini Diablo SV, Lamborghini Countach, Aston Martin DB7. Были и братья меньшие, совсем уж серийные Mercedes CLK, Mercedes SL, что нисколько не вредило игре, а напротив, добавляло ей толику жизненности. К тому же теперь в интернете для свободного скачивания на официальном сайте регулярно появлялись новые модели автомобилей. Не скучали и народные умельцы, снабжавшие любимую аркаду десятками новых, порой самых неожиданных, транспортных средств, благо сделать это было не так сложно.



Серьезный прорыв наблюдался в графическом исполнении игры. "На всю катушку" использовались прелести аппаратного ускорения. Машины были гладкие, блестящие, трассы предельно детализированные. Но главным новшеством стал, конечно же, свет и цвет. Такой цветомузыки жанр автогонок еще не видел. Трассы баловали игроков разнообразными тенями, фары автомобилей в темноте светили, как настоящие (можно было даже переключать ближний и дальний свет). А как горели во время ночных поездок сирены полицейских машин, озарявшие трассу тревожными отблесками!
А вот без ускорителя игра смотрелась просто очень бледно. И поняли тогда игроки, что без трехмерного акселератора не жизнь теперь вообще.

EA удалось установить новый стандарт в звуке, благодаря использованию технологии объемного звучания Dolby Surround. Помните, какого адреналина добавляли улавливаемые переговоры возбужденных копов: "Вижу серебристый "Каунтач"! Скорость более ста пятидесяти миль в час, начинаю преследование!"? И дальше, в таком же духе.

В общем, игра удалась на славу. EA сразу же вернули себе лидирующие позиции в жанре аркадных автогонок, а с Need For Speed III: Hot Pursuit так или иначе сравнивались практически все автомобильные игрушки вплоть до появления Need For Speed: High Stakes.

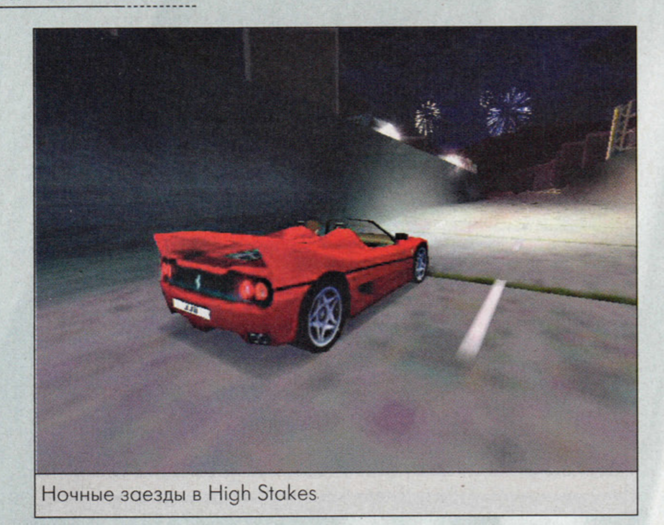
Деньги решают все

Need For Speed: High Stakes

Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Electronic Arts
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game621.html
Сайт игры	http://www.needforspeed.com
Релиз	Весна 1999 года
Требуется	Petntium 200, 16 Mb RAM, 3D



"Название красноречиво говорит, буквально кричит, размахивая буквами: "Внимание, в стане NFS революция... Проклятый загнивающий коммунизм в неравной схватке свергнут молодым и амбициозным капитализмом! Нет халяве и дармовому распределению автомобилей! В NFS пришли деньги, и они теперь являются залогом успеха. Деньги решают все!".
Об этом кричит название. Лаконично, но вместе с тем предельно четко и ясно, как в контракте. Вы покупаете NFS, игру, в которой ставки высоки. Итак, серия сверну-


Ночные заезды в High Stakes


Хот-род, он и в жизни, и в игре – творение штучное!

ла на коммерческую тропу".

Вот так эмоционально в свое время описывал Need For Speed: High Stakes некто Reckless Driver. К чему приводить именно этот кусок давнишней рецензии? Все просто. Он очень точно подчеркивает основную особенность появившегося в 1999 году проекта – теперь в NFS необходимо было зарабатывать деньги.

Надо сказать, что в своем желании внедрить в игру режим карьеры господа из EA были неоригинальны. К моменту выхода NFS:HS некоторые автосимуляторы уже имели нечто похожее (к примеру, Viper Racing с его невероятно продуманной системой платного тюнинга). Однако то, как разработчики реализовали этот режим, заслуживает аплодисментов стоя.

Создав Carrier, авторы убили сразу двух зайцев. Первый – это новая мотивация для игрока. Зарабатывай деньги, покупай и тюнингуй машины, продвигаясь по иерархии классов и чемпионатов. И готовься к главной схватке, ставкой в которой станет твой лучший автомобиль! Второй "заяц" – новый подход к построению первенства, который сам по себе весьма интересен. В режиме карьеры вы участвуете во множестве разных (по принципу проведения) чемпионатов, то есть, проходя одну игру, в то же время как бы принимаете участие в нескольких. Это существенно увеличивало уровень игрового интереса.

Вторым пунктом значатся машины. Появилось несколько новых имен, это: вернувшийся McLaren F1, но не просто, а GTR, эксклюзивнейший Mercedes CLK-GTR, овеянный легендами Porsche 911 Turbo, спорткар на каждый день BMW M5, а также BMW Z3 и Chevrolet Camaro. Буквально через несколько дней список автомобилей начал пополняться. И пополняется по сей день – умельцы работают, засучив рукава.

Разработчики наконец-то осознали, что если игра и дальше будет развиваться в качестве аркады, то очень скоро достигнет тупиковой фазы. Поэтому физика несколько усложнилась. Конечно, до симулятора было все еще очень далеко, но от граничащей с тупостью простоты третьей части не осталось и следа. Авторы впервые в истории NFS внедрили модель повреждений. В целом это был добротный проаркадный алгоритм, единственной целью которого было заставить игрока после гонки потратить некоторую сумму из призовых денег в автосервисе. Со своей задачей он справлялся прекрасно. Да и на игровой процесс повлиял самым непосредственным образом: стало меньше бездумных обгонов, сопряженных с массовыми авариями. Игра стала чище, спортивнее, если хотите.



Промежуток между появлением третьей и четвертой части был сравнительно невелик, но этого времени хватило EA для того, чтобы перелопатить графический движок до неузнаваемости. Игра выглядела гораздо изящнее и реалистичнее цветастого предка. Модели машин получили дополнительные сотни полигонов, что незамедлительно сказалось на плавности обводов кузовов и детальности проработки колес. Впервые за историю серии для каждого авто был создан полностью трехмерный кокпит. Освещение в реальном времени, в отличие от предыдущей версии, не ослепляло буйными цветами, а напротив, своей утонченностью наводило на веселые сравнения с реальностью. Пожалуй, только звук не сделал ощутимого рывка вперед. Очень качественная электронная музыка плюс дополнительные эффекты во время гонки. Простенько, но с хорошим вкусом.

И опять получился хит! Три из четырех – совсем неплохой результат. Что еще разработчики придумают к следующей серии? Возможно ли в принципе создать нечто принципиально новое? Верилось в это с трудом. Но еще труднее, я думаю, было бы поверить в то, что и после революционного Porsche Unleashed EA смогут шагнуть вперед в жанре "массового автосимулятора".

Отодвинутый предел совершенства

Need For Speed: Porsche Unleashed	
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Electronic Arts
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game558.html
Сайт игры	http://www.needforspeed.com
Релиз	Весна 2000 года
Требуется	Petntium 266, 32 Mb RAM, 3D



Помню, в начале 2000 года бередила мою голову мысль о создании концептуального труда (в рамках слова редактора раздела) о тезисах, которые очертили бы контуры идеального, по моему мнению, автосимулятора. Ходил я с этой идеей месяца два, да так и не реализовал ее толком. А когда поступил в продажу Porsche Unleashed, то и вовсе забросил думу сию за полнейшей ненадобностью.

Ровно через пять лет после выхода безупречного для своего времени Need For Speed, Electronic Arts удалось повторить свой (ну, не совсем свой, но все же) подвиг – по сбалансированности составляющих, по уровню игрового интереса и по количеству свежих идей пятая часть NFS вплотную приближается к понятию "идеальной игры".

Они не побоялись провести эксперимент с легендой спортивного автомобилестроения, с непререкаемым авторитетом автомобильного мира, с компанией, в адрес которой вы никогда не услышите плохого слова, с немецким идолом – Porsche! Они блефовали или же были настолько уверены в своих силах? Ни то и ни другое! Товарищи из EA просто профессионально сделали свою работу. С той педантичностью, претенциозностью и качеством, которое свойственно луч-


Детализация экстерьера автомобиля в Porsche Unleashed даже сейчас имеет мало конкурентов

шим спортивным машинам, машинам от великолепной Porsche, было создано, возможно, самое выдающееся автомобильное творение за всю историю компьютерных игр – Need For Speed: Porsche Unleashed!

Сколько уже было сказано в игровых СМИ об этом уникальном произведении! О том, что игра невероятным образом совместила в себе качества виртуального исторического учебника, технического справочника, симулятора с очень достойной физической моделью, игры с большой буквы и графически безупречного программного продукта. Повторять все это не имеет смысла. Поэтому я просто констатирую невероятный (в рамках игрового бизнеса) факт – отдельно взятая компания эксплуатирует идею автогонок таким удивительным образом, что пятая по счету игра серии не только становится коммерчески успешным проектом, она воспринимается как созданное с нуля творение, которое поражает оригинальностью и самобытностью. Здесь не пахнет клонированием. Тут наглядно демонстрируется всем и каждому, как нужно делать продолжения. Их нужно делать так, чтобы нам казалось, что игра создавалась с чистого листа.

Светлое будущее

Пять лет – семь (хорошо, пять) игр. Две из них – близкие к идеалу гоночные произведения, другие две – хиты, качеству которых позавидуют многие девелоперы. Одна – просто хорошее (даже несколько выше, чем среднее) произведение. Постоянное совершенствование и генерация новых идей, которые впоследствии использовались десятками других производителей для создания весьма интересных проектов. Таков послужной список EA в рассматриваемом жанре.

По прошествии некоторого времени после выхода Need For Speed: Porsche Unleashed, когда еще не было никаких вестей о Motor City Online, я задался такими вопросами: “Куда теперь будут развиваться разработчики? Что нового смогут они предложить нам в жанре, который на 80 процентов построен их стараниями? Действительно ли есть еще порох в пороховницах, и этот уникальный генератор идей, который сокрыт где-то в недрах EA, способен выдать хотя бы одну мысль, которая будет нова и не вторична?” Ограничив размышления сингл-плеером, я, как и в ситуации с идеальным автосимулятором, так ни к чему и не пришел. Все, что лезло в голову, уже было воплощено в изданных играх. И опять мне (нам?) помогли Electronic Arts, которые на глазах у всех медленно, но верно, из полу-онлайнового Need For Speed: Motor City вырастили принципиально новую концепцию виртуального гоночного сообщества, дав ей название Motor City Online!



Желаете? Разоряйтесь на лицензионный бокс с Motor City Online

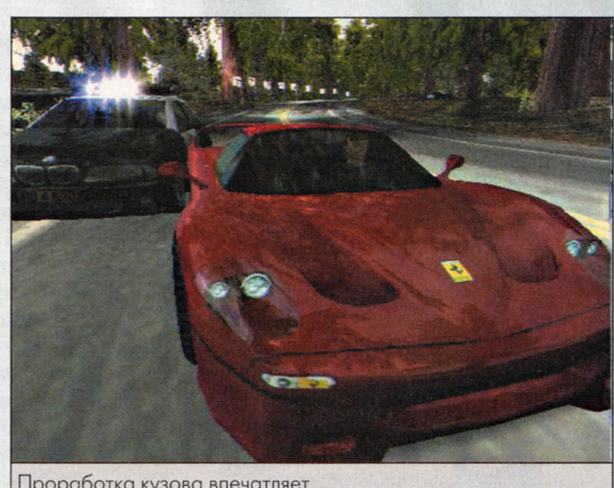
Они сделали идеальную игру для одного человека за компьютером и, что совершенно правильно с точки зрения логики, теперь нацелены на то, чтобы объединить новым произведением множество игроков со всего мира. Наверное, это их призвание: Electronic Arts созданы для того, чтобы толкать вперед жанр автосимуляторов, открывая игрокам и всем остальным разработчикам пути дальнейшего движения, показывая перспективы развития.

...Страшно подумать, что было бы, если бы пять лет назад издательская контора EA совместно с компанией, название которой очень подходило для произошедшего события, не выпустили в свет Need For Speed. Тогда это была бы совсем другая история, и, скорее всего, не такая волшебная. Но этого не случилось. И слава Богу.

Да пребудет с нами Need For Speed во всех его воплощениях и перевоплощениях. Мы не верим, что игра, в названии которой есть эти три слова, может когда-нибудь оказаться плохой!

P.S. А для второй PlayStation, тем временем, полным ходом идет разработка Need For Speed... Hot Pursuit 2. Разработчики заявляют много суперкаров от таких компаний, как Porsche, Lamborghini, Ferrari. Будет около двенадцати трасс. Игрокам традиционно предоставят возможность настраивать и тюнинговать свои автомобили. Для правильных мужей отечества – возможность выступать в роли полиции. И ни слова о возможном релизе игры на персональных компьютерах! А ведь согласитесь, очень интересно было бы получить римейк Hot Pursuit, снабженный современнейшей графикой и физикой, которая, скорее всего, будет лучше, чем в Porsche Unleashed. Но они молчат. А мы надеемся. Да, посмотрите на скриншоты. Очень красивая там “Феррари”.


В Need For Speed Hot Pursuit 2 для PlayStation 2 будет даже Porsche Carrera GT!


Проработка кузова впечатляет

Кшаду

Duality

Киберпанк по-командосски

Издатель	Phantagram Interactive http://www.phantagraminteractive.com
Разработчик	Trilobite Graphics http://www.trilobitegraphics.com
Жанр	Action/RPG
Дата выхода	Конец 2002 года
Сайт игры	http://www.e-duality.com/duality.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1781.html
Смотри на диске	обои



Жили-были три брата:
Асланбек, Сосланбек и
Незаконнорепрессированбек.
М. Успенский.

Злой мир для добрых людей

Честно говоря, странно мне, что киберпанк до сих пор пользуется популярностью среди достаточно широких слоев игровой (и не только) общественности. Достаточно вспомнить грандиозный успех голливудского блокбастера Matrix или существенно меньший в абсолютных значениях, но, тем не менее, также достаточно серьезный успех ионштормовского хита Deus Ex, чтобы сразу же отпала всякая охота оспаривать тезис о немеркнущей киберпанковской славе.

Это тем более удивительно, если учитывать тот факт, что образ идеального будущего уже, похоже, окончательно сформировался в умах большей (лучшей?) части человечества в виде "лимона" баксов (как минимум) ежегодного дохода; особняка на десять спален с парой десятков акров "лесов, полей и рек" вокруг; места в совете директоров какой-нибудь солидной корпорации и обязательного уик-энда в кругу семьи (и чтобы как минимум "четыре сыночка и лапочка дочка") на модном горнолыжном курорте. Ну и, разумеется, еженедельное посещение (опять же всей семьей) утренней воскресной службы в ближайшем храме господнем, где благообразный служитель культа отпустит грехи всем желающим оптом и в розницу (только непременно не реже, чем раз в неделю, а то за две-то грехов может поднакопиться, что было бы весьма нежелательно).

Киберпанк же идеалом человеческого общества может назвать разве что какой-нибудь недобитый чикатило. Но, тем не менее, ведь смотрят же, а также читают и играют. Причем, что характерно, отнюдь не джеки-потрошители, а те самые яппи и им подобные, которые мечтают о "лимонах" баксов, шикарных особняках и уикэндах на модных курортах. Да, темна ты и загадочна, душа человеческая. А раз имеется спрос на истории о приключениях в индустриальных и виртуальных дебрях киберпанка, то непременно последует и предложение. В виде тех же Matrix и Deus-Ex, например, или (о чем, собственно, данная статья и повествует) чего-нибудь другого.

О двойственной природе киберпанка

На прошлогодней выставке электронных достижений ECTS в Лондоне было представлено немало новых разработок индустрии видеоигр. Одной из этих новинок оказалась игра испанской фирмы Trilobite Graphics, жанровую принадлежность которой сами разработчики определили как Adventure-RPG-Action. Мир же, в котором будет разворачиваться вышеозначенное безобразие, оказался с ярковыраженными признаками киберпанка, да и название придумали весьма характерное - Duality. Ибо мир киберпанка, как известно любому его почитателю, изначально двойственен, то есть имеет две ипостаси - реальную и виртуальную. И именно эту двойственность решили по-настоящему реализовать в своей новой разработке испанские игроделы.

Одной из наиболее удачных старых игр в киберпанковом окружении была Bloodnet, adventure/RPG, выпущенная Microprose в 1993 году. Отличалась она не в последнюю очередь детальной и интересной проработкой виртуального пространства.

Честно говоря, во многих играх, вселенная которых может быть отнесена к киберпанку, с реализацией оной двойственности дела обстоят, мягко говоря, не очень. Если с реальной реальностью (да простят меня читатели за тавтологию) обычно все бывает ОК, то с виртуальной (или, как ее еще частенько называют, киберпространством), скажем так, не всегда. Или всегда не. Это, правда, мое мнение, может, у кого другого имеется иное. Не буду спорить, тем более, что речь идет о конкретной игре, в которой конкретно все будет ОК с обеими реальностями. Прежде чем приступить к обоснованию данного тезиса, хочу еще только добавить, что ядром разработчиков Duality является та же команда, которая в свое время разрабатывала Commandos, еще будучи в составе Pyro Studios. Так что игры (пусть даже и не action-adventure-RPG) они делать умеют. Ну а теперь вашему вниманию предлагается...

О завязке и развязке

Итак, мир будущего, надо сказать, отнюдь не светлого. Набитый под завязку мегакорпорациями, виртуальными чудесами и реальными проблемами. Именно в этом мире и развернутся приключения, в которых доведется принять участие всем тем, кто приобретет одну из копий Duality предположительно в конце наступившего 2002 года, когда игра должна увидеть свет.

Сюжетная линия в игре одна, а главных героев будет три: Наемник, Хакер и Виртуальное Создание (или Virtual Being, если по-английски). И, как обещают разработчики, игрок сможет пережить одни и те же события по очереди за всех трех персонажей.

Начнется же все в офисе некой корпорации, для охраны которого (офиса в смысле) и был нанят первый из героев - наемник по имени Travis, разумеется, не просто так нанят. В офисе имеется не-

что весьма ценное для конкурентов корпорации, поэтому не удивительно, что они (конкуренты то есть), невзирая ни на какую охрану, попытались завладеть этим нечто. Попытка, надо сказать, завершилась полным успехом, а Тревис во время налета был ранен и потерял сознание. Понятно, что честь и долг наемника, а также взятые обязательства требуют от Тревиса сделать все возможное, чтобы вернуть похищенное...

Такова завязка игры. Однако, в отличие от подавляющего большинства разрабатываемых игр, авторы уже раскрыли секрет того, какой будет развязка. Дело в том, что, кроме названной мною троицы главных героев, будет еще и четвертый. Тоже главный, но злодей. Зовут его пока The Other Virtual Being, что переводится как Другое Виртуальное Создание. Именно так, с большой буквы. Этот Главный Злодей будет неким разумом, обитающим в недрах виртуальной реальности и обладающим в ней поистине божественной силой и властью. Однако, как водится у всех злодеев, власти им никогда не бывает достаточно, поэтому и данный Злодей тоже решит, что властвовать над одной лишь виртуальной реальностью не очень-то круто и неплохо было бы кое-чего добиться в мире реальном. Вот так и получится, что игрок, переживая события игры по очереди тремя персонажами, в конце концов, уже будучи в образе своей третьей игровой аватары (которая просто Виртуальное Создание), вступит в смертельную схватку против очередного претендента на мировое господство.

Ну и дальше все как полагается: фанфары, букеты цветов и место в сердцах спасенного мира навечно. Либо даже места на кладбище не достанется, ибо какое может быть кладбище для того, кто не имеет физического облика? Хотя, сказать по правде, в то, что события развернутся по последнему сценарию, верится с трудом. Ну да ладно, о сюжете вроде бы все.

Герой не должен быть один

Поговорим теперь подробнее о тех, за кого нам предстоит играть. Итак, Наемник, он же Тревис. Данный тип героя весьма характерен для киберпанка. Ему по барабану моральные принципы тех, на кого он работает, - платили бы бабки, а своими принципами обзавестись ему не удалось. Хотя сам он, вполне возможно, парень хоть куда, но работа есть работа. Соответственно, основная его специализация - это драка, бой, битва, война (выберите сами то, что вам нравится, смысл все равно один). Наемник будет силен во всем, что относится к средствам отправки в мир иной (не путать с миром виртуальным) тех, кто так или иначе не угодил нанимателю либо препятствует выполнению поставленной клиентом задачи. По ходу игры Наемник будет постоянно совершенствовать свои способности и экипировку, которая, традиционно для киберпанка, включает в себя, помимо оружия и средств защиты, еще и кибер-имплантанты. Все оружие у Тревиса, кстати, будет иметь систему автоматической наводки на цель, так что все, что ему останется делать в бою, - это вовремя нажимать на спусковой крючок.

Между прочим...

1. Разработчики специально подчеркивают, что наиболее важен для них сюжет Duality, а все прочее в той или иной степени вторично.
2. Помимо основной версии для PC, планируется и Xbox вариант игры.
3. Duality будет ориентирована на возможно более широкую аудиторию, в том числе и не самых больших поклонников киберпанка.
4. Приспособление, позволяющее практически не отвлекаться на прицеливание, а только нажимать на спуск, традиционно называется Smartlink.

Хакер. Тут, я думаю, все ясно. Конечно же, ему придется жить и в реальном мире, поэтому необходимый минимум приспособлений для выживания там у него будет. Но оружие его не будет иметь автоприцела (наверное, мозги у него все же не той системы, что у Наемника), да и навыки тоже будут не самыми идеальными для ведения боевых действий в физическом мире. Однако в виртуальной реальности Хакер если и не бог, то уж царь и герой однозначно. Основным его занятием будет взлом всевозможных баз данных, а также разборки с теми, кто будет ему мешать делать это. При этом процесс взлома будет представлен в виде паззлов, а основным оружием для виртуальных разборок будут различные программные продукты вкупе со специальными способностями хакера (попросту говоря то, чем в фэнтезийных играх является магия). Причем количество программ, которые может использовать хакер, не ограничивается (никакой маны или заучек), однако у каждой программы будет степень сложности, и чем сложнее программа, тем больше времени потребуется на ее активизацию. С ростом уровня Хакера или улучшением его экипировки время на активизацию программ будет уменьшаться. Как я уже сказал, "заклинания" будут представлять собой комбинацию способностей хакера и программ, например, Fire + Movement = Fireball. Разработчики обещают, что число комбинаций будет очень велико, и каждую новую можно будет сначала опробовать у себя на базе, чтобы потом не заниматься экспериментами в боевых условиях.

Виртуальное Создание. Первоначально это был ученый, утративший физическое тело в результате несчастного случая и превратившийся в набор программ и подпрограмм (обычное, в общем-то, явление для киберпанка, хотя в мире Duality не особенно распространенное). По сути дела, его власть в киберпространстве сродни божественной. Однако, увы, "почти бог" страдает банальной амнезией, поэтому большую часть своих способностей он просто не помнит. По мере роста уровня, сей образец "чистого" разума будет заново обретать могущество и, когда достигнет своей истинной силы и киберпространство станет им, а он - киберпространством, поймет, что в виртуальной реальности обитает еще один точно такой же тип, только нехороший. Ну а о том, что случится дальше, я вам уже поведал.

Раз герой - нельзя бояться. Дать ногой врагу по шее!

Помимо описания главных персонажей, разработчики приоткрыли завесу тайны над тем, как вообще дело обстоять будет с игровым процессом. Основой геймплея будут квесты, что, в общем-то, не удивительно, исходя из объявленного жанра, точнее, жанровой смеси. Нам обещают, что квесты предстоят очень интересные и, что важнее, их можно будет выполнять различными игровыми методами. Если игрок, к примеру, любит оставлять после себя горы трупов и дымящиеся развалины, то нет проблем: будет ему и то, и другое. Если же ему вдруг захочется взять врага не силой, а ловкостью и умом, то и для этого никаких препятствий не возникнет: подкрадывайся, обманывай, используй ловушки и прочие хитроумные девайсы, а враги сами себя поубивают. Наверное.

Бой будет в реальном времени. Враги будут действовать против вас группами до пяти особей. При этом, как всегда, обещают, что интеллект их будет сродни оному у нобелевских лауреатов, а потому и действовать они будут исключительно сообща и чуть ли даже не стратегически. Противники будут разные: гуманоиды, киборги, роботы, трансформеры, всякие виртуальные безобразия, поэтому скучно не будет.





Ну а если вам надоест воевать с компьютерными врагами, то в игре будет мультиплеер, так что сможете подраться и с себе подобными, поскольку обещают даже deathmatch. А арена боевых действий (или окружающая среда) будет выглядеть весьма стильно: город будущего с максимальной детализацией обстановки, чтобы никаких сомнений в том, куда вы попали, не возникло. Однако этот момент уже перекликается со следующей очень важной темой, которую нельзя не затронуть. Я думаю, нетрудно догадаться, что я имею в виду. Разумеется, речь идет о внешнем виде игры или о графическом движке.

Две тысячи как восемь

Графика в игре будет "console-like", то бишь "как на консолях". Еще она, разумеется, будет полностью трехмерной, а вид используется от третьего лица. В качестве игры, которую Duality будет напоминать своей внешностью, разработчики приводят Metal Gear Solid.

Модели персонажей и прочих участников действа будут иметь до 2000 полигонов, что по нынешним временам является просто смешной цифрой. Однако разработчики обещают, что, благодаря неким особым эффектам, которые будут применяться при создании моделей, все они будут выглядеть так, будто в них как минимум 8000 полигонов. Ну что ж, любопытно, однако, что у них там за фокусники сидят, изучим, так сказать, как это они устраивают такой учетверяющий обман зрения.



Камера будет автоматически оказываться в месте разворачивания наиболее интересных событий (главное – чтобы события были бы действительно интересными). Также движок будет изображать смену суток, всяческие погодные эффекты, со светом тоже вроде бы все будет ОК. В общем, что говорить, смотреть надо. Желательно, саму игру. Хотя те, кто уже видел трэйлеры, говорят, что Duality выглядит действительно красиво.

Стоит ли ждать того, что нас ждет?

Так, что там у нас еще осталось? Да вроде бы как большего ничего, во всяком случае, пока. А потому пришла пора попытаться понять, что же нас ждет. Честно говоря, есть в том, что пока известно об игре, что-то, что меня заинтересовало. Например, то, что будет в принципе реализовано киберпространство, потому как предыдущие игры в стиле киберпанк нас этим как-то не очень баловали. Опять же программы в киберспейсе, которые как заклинания тоже штука весьма любопытная.

С другой стороны, реальное время. Хотя и в реальном времени можно неплохо подраться, главное, чтобы управление было хорошо сделано. Но тут, я думаю, все будет ОК. Чай, не новички зеленые игру делают. Словом, я-то Duality по любому ждать буду: киберпанк все же, а я к нему зело неравнодушен. Но будем надеяться, что и реализация не подкачает. Все, что обещано, таковым и окажется, а всевозможных кривостей и косостей будет минимум. В общем, приятного вам всем ожидания, а я на этом свой фонтан затыкаю. Пора, знаете ли, и ему отдохнуть...



Комментарий Ивана Жилина

Единственное, что несколько смущает во всей этой радужной картинке, - это наличие экшена. Хотя разработчики и однозначно ставят его на третье место в своем определении жанра Duality, может ведь повернуться и так, что ожидаемый System Shock 2 обернется Deus Ex'ом. В любом случае, глобальности Bloodnet ожидать бессмысленно, а вот просто хорошую игру, с которой не будет связано никаких синдромов завышенных надежд, – смысл есть. В конце концов, как правильно сказал Кшаду, делают Двойственность не зеленые новички, а авторы двух хитовейших, пусть и не ролевых, игр.

ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ

Самый реалистичный танковый симулятор, который придётся по вкусу всем ценителям жанра, а также тем, кто только хочет примкнуть к стройным рядам почитателей танковых симуляторов.

Окунитесь в настоящие танковые баталии времён Второй Мировой войны, побывайте в Северной Африке, на Сицилии, в Италии и Нормандии, управляя железным монстром!

Постигните всю жестокость этих битв, став командиром танкового отряда американских или немецких войск.

Поймите масштабность происходивших в те времени танковых баталий с четко спланированной стратегией и тактикой.







Характеристики:

Самый реалистичный танковый симулятор - времён Второй Мировой войны
80 сценариев, использующих как основу - Реальнее битвы, происходивших в Европе и Северной Африке 1942-1944 годов
23 вида танков, среди которых знаменитые - Немецкий «Тигр» и американский «Шерман»
Миссии для новичков и продвинутых - геймеров
Режим многопользовательской игры по сети - и Интернету

- Сногсшибательная 3D прорисовка ландшафтов (деревья, строения, реки)
- Мощный AI, управляющий пехотой, артиллерией и противотанковым оружием
- Танки и виртуальные кабины воссозданы по оригинальным чертежам
- Полученный опыт позволяет модифицировать танки
- Кампании в России, Британии днём и ночью, зимой и летом
- Свыше 100 видов транспорта
- Легкое управление системой с помощью мышки

Локализовано компанией «Revolt Games»
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

REVOLT development company GAMES





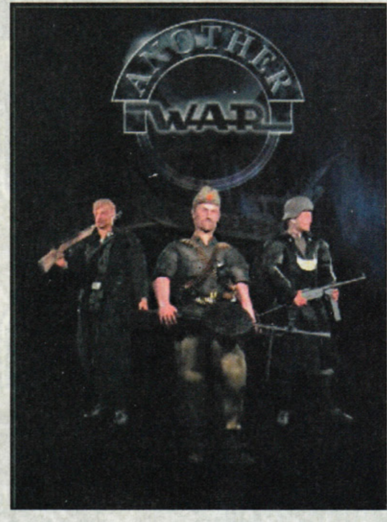
г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Калининград
ул. Победы д.4
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10
универсам «Мегабокс»
ул. Фабричная д.4, оф.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79
маг. «Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
маг. «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
маг. «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
г. Тольятти
ул. Революционная 52 «А»
торг. место 304
г. Уфа
пр. Октября д.56
г. Челябинск
ул. Цвилинга д.64
г. Южно-Сахалинск
ул. Емельянова д.34А
г. Якутск
ул. Ярославского д.20

Another War

Иван Жилин

Я дам вам парабеллум

Издатель	Cenega/Акелла http://www.cenega.com
Разработчик	Mirage Interactive http://www.mirage.com.pl
Жанр	RPG
Дата выхода	Весна 2002 года
Сайт игры	http://www.anotherwar.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2026.html
Смотри на диске	видео, обои, скриншоты, концепт-арт



War is hell. Even cold war.
К/ф "North By Northwest"

Люблю RPG с нестандартными сеттингами - такая вот у меня слабость. Фэнтези, киберпанк, прочие отработанные ходы - это прекрасно, конечно, но, скажем, Vampire: The Masquerade понравился главным образом потому, что был заточен под современность (это потом его расширили, но, тем не менее, готик-панк лучше всего в индустриальный двадцатый век и вписывается).

Именно поэтому Another War меня и заинтересовала. Шутка ли - ролевая игра, действие которой проходит во вторую мировую! Долго напрягал свою память и не смог вспомнить ничего подобного на PC за всю его долгую историю. Пусть даже в сюжете не суровый реализм, а очередные индиано-джонсовские поиски Грааля (а может, не Грааля, а может, чего-нибудь еще: сокровищ тамплиеров, тайн иллюминатов, секретов масонов и какой-нибудь еще шелухи, чудовищ, порожденных лихорадочной деятельностью человеческого разума), пусть даже страна происхождения разработчиков - Польша, и поэтому главгерой, судя по всему, будет сбежавшим после разгрома в Англию поляком (со всеми вытекающими), пусть что угодно еще, но идея заслуживает того, чтобы на нее обратили внимание.

Я не берусь судить, что из себя представляет современная польская RPG вообще, но конкретно Another War отчасти разочаровала, и от очень большой части. Осталось впечатление огромного потенциала, который так и остался неиспользованным, причем есть мнение, что разработчики о наличии оного и не подозревали. Впрочем, давайте же разложим все по полочкам.

Игра в классики

Что мы имеем на настоящий момент? Мы имеем демо-версию, сырую еще до невозможности и оттого тормозящую практически на любой машине. Ну, вру, не на любой, но на подавляющем большинстве, причем игрушка отдает странное предпочтение процессорам от AMD. Ну, сырость и тормоза можно простить (пока), заодно не обратив внимание на дырки в логике игры. Поясняю: по сюжету персонаж может обыскать нары и, внимательно осмотрев, добыть из них гвоздь, в дальнейшем используемый в качестве отмычки. Обыскивать данные нары и, соответственно, забивать инвентарь гвоздями, в демке можно бесконечное количество раз. Жаль, это не патроны, правда, но тоже ничего.

Далее, уже по демке можно сделать некоторые выводы о игровой системе, представляющий собой обрезанный и упрощенный SPECIAL, подстроенный к тому же под нужды местного боевого режима (о нем - ниже). Есть набор атрибутов и скиллов плюс спецспособности, но не перки, а скорее, power-up'ы из платформенных аркад. Плюс есть один подводный камень - наличие классов. Пока в демке представлен только Strongman (обычный такой файтер в кожаной куртке и хемингуэевском свитере), но где один - там и все остальные!

Это внушает опасение, ведь классовая система, которая для фантазийных миров еще подходит и где-то даже выглядит к месту, в большинстве иных сеттингов совершенно не приемлема (если, конечно, разработчики не гении или не делают "класс" понятием гибким, эдаким первоначальным набором скиллов, который затем можно развивать как угодно). Кроме того, классовая система без партии - тоже штука малоприемлемая, а тут пока партии замечено не было, хотя почти наверняка будут присоединяться NPC. Многое будет решать тип такого присоединения - полный контроль а-ля Infinity и Wiz8 или полусвободный полет, как в Fallout. Учитывая, опять же, классы, я лично предпочту первое.

Подкачала и генерация. Набор скиллов, судя по всему, жестко задан выбором профессии и беден жутко - наш многострадальный Strongman знает только Rifles. При генерации к заданным значениям атрибутов можно только добавлять очки из небольшого пула, а отнимать, чтобы создать действительно интересного (ну и мощного, ясно море) персонажа,

Дышащий на ладан грузовик только что доставил нашего героя к началу демо-версии





нельзя. Мне, конечно, могут возразить, что, мол, это ради борьбы с манчкинизмом в особо крупных размерах, но эту реплику я отмечу как неорганизованную. Почему это везде можно, а тут нельзя?

Индиана Джонс? Айова Смит!

Ну, это все была у нас прелюдия, переходим к "людям". Игровой процесс, интерфейс, построение диалогов - все напоминает смесь игр на движке Infinity и Fallout. Изометрия, реальное время, бродящие NPC. Честно говоря, подчас возникает ощущение игры в довольно среднюю по головоломкам и интерфейсу, но снабженную большими и длинными диалогами адвентюру, а не RPG. Но это частности. Надо отметить, что тормозящая графика вообще и анимация в частности весьма недурны, а все персонажи выглядят очень живенько. Диалоги, хотя иной раз и страдающие кретинизмом, производят положительное впечатление, особенно если учитывать, что писали их поляки (напоминаю, что для поляков родным языком является польский, а английский - иностранным), а оценивать литературную часть любой игры, сравнивая ее с тем, что делает Адам Кадр, неразумно, ибо таких, так он, единицы.

Что касается управления, то оно достаточно удобно, хотя чудовищные тормоза не дают возможности дать окончательное заключение по этому вопросу. Можно, правда, сразу посоветовать разработчикам продублировать кнопочки на панели управления горячими клавишами - в конце концов, делать это обязывает как минимум хороший тон!

В общем и целом, несмотря на слишком уж упрощенную генерацию и прочие огрехи, Another War производит положительное впечатление до определенного момента. Увы, он столь же определенный, сколь и ключевой, и наступает тогда, когда вы в первый раз лезете в драку. Короче говоря, на данный момент единственной серьезной (зато серьезности у нее хоть отбавляй!) проблемой игры является боевой режим.

Следуй за белым курсором!

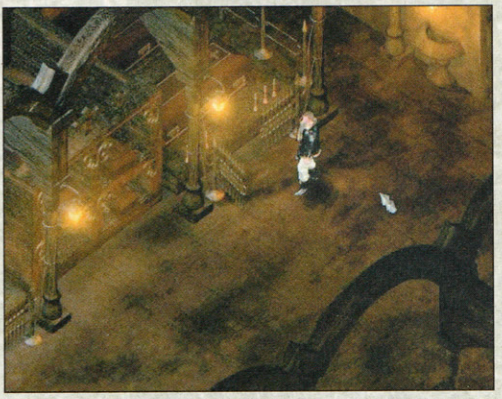
Говоря о бое, очень хочется перейти на ненормативную лексику (впрочем, говоря, я и перехожу на нее, вот в процессе написания статьи приходится вводить жесткую самоцензуру). Я, знаете ли, не имею ничего против обычного реалтаймового боя, буде он прилично реализован (скажем, BG есть пример приличной реализации). Более того, я совершенно не против мочилова в стиле Diablo, когда оно применяется в играх в жанре "дьябло". Я вообще человек широких взглядов, души и размаха плечей. Но зачем дьяблоподобный бой с тыканьем мышой в противника (а поди ж ты еще попади по нему сначала прицелом!), особенно при наличии в игре огромного количества разнообразного огнестрельного оружия в RPG, претендующей на серьезность? А в условиях тотального торможения перестрелки вообще выглядят чудовищно. А управление построено так, что фактически все перестрелки проходят в упор. А AI у противника таков, что он и сам не прочь приставить ствол винтовки к груди нашего героя и снести ему выстрелом с десяток хитов (ох уж, эти хитпойнты в не-фэнтезевых системах!). А... А... А... Я могу долго еще так возмущаться, чтобы из первых букв предложений составились инициалы пана Редактора, причем много-много раз.

В общем, в определенный момент у поляков съехала крыша. Очень жаль. Потенциально проект был, если и не шедеврален (все-таки система уж больно проста и странна), то очень интересен. В конце концов, обещали ведь мотания по всей охваченной войной Европе в поисках чего-то, какой-нибудь карты, которую надо положить под маятник Фуко (ну и что, что в демке карта цела? Может, ее чуть позже порвали?). Кстати, о маятнике: совершенно не понимаю, как и где может в Милане проходить нечто, хоть отдаленно похожее на демонстрацию. Там этому просто поместиться негде!

Представляете - выменивавешь в блокадном Ленинграде на тушенку кусок карты, еще кусок - в Африке, под гул орудий Роммеля, еще кусок у каких-нибудь японцев, у итальянских партизан, вырываешь из лап гестапо. Атмосферно! NPC всякие, профессора, инженеры, снайперы, шпионы. Тоже ведь атмосферно! Оружия бы реально побольше, чтобы Jagged Alliance позавидовал! Но, увы. Увы. Первый же попавшийся немец превращает интересную игру в аркадный водоворот лихорадочных кликов и метаний курсора.

Хочется верить в лучшее, но не получается. В случае с Another War, по крайней мере.







В персонал кафе входят: хозяин, одна штука; пианист (играет как умеет), одна штука; официантка, одна штука; ее большая грудь (две штуки)



Между прочим...

1. Среди исторических и псевдоисторических RPG наибольшей популярностью пользуются викторианская эпоха (а также ее steampunk-альтернатива) и средневековье. Ролевых игр, действие которых происходит в наши дни или недалеком прошлом, крайне мало в отличие от адвентюр.
2. "Маятник Фуко" - вторая книга итальянского писателя Умберто Эко. Кроме всего прочего, в романе высмеиваются разнообразные оккультные и тайные общества.
3. В число сомнительных достижений разработчиков входит печально известный Mortyr.

BIB The Tall
WerWolf

Wizardry 8

Издатель	Бука http://www.buka.ru
Разработчик	Sirtech Canada http://www.sir-tech.com/
Сайт игры	http://www.wizardry8.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game634.html
Рекомендуемые сайты	http://www.volberding.com/Wizardry8/Wiz8Main.htm http://www.wizardryrealms.com/wiz8/other1.shtml http://vnboards.ign.com/board.asp?brd=21210 (форум) http://www.geocities.com/jandrall/ http://www.tk421.net/wizardry/wizardry.shtml http://www.mindflay.com/

От авторов

Здравствуйте, уважаемые. Вашему вниманию предлагается гайд по восьмым визардрям. Он написан на основе прохождения всех предыдущих серий игры (WerWolf), а также двойного прохождения последней части (BIB The Tall и WerWolf). На высшем уровне сложности была осилена родная версия от Sirtech Canada и на самом слабом - локализованная версия от "Буки". На составление этого гайда ушло два месяца ежедневного кропотливого труда. Огромную помощь в этом процессе оказали сетевые источники, адреса которых приведены выше. Связанные сроками подготовки материалов для февральского номера, мы приняли решение остановиться на варианте, который вы сейчас читаете. Сверять и приводить всю информацию к локализованной версии просто некогда. Поэтому в гайде наряду с русскими часто используются и английские термины (впрочем, этим "страдает" и локализованная версия игры). Также смею вас заверить, что это не полный гайд. В том смысле, что Wizardry 8 традиционно сложна и "долгоиграюща", еще очень долго игроки будут обнаруживать в ней новые фишки и интересные ходы.

"Краткая" предыстория

Действие первых частей разворачивается в небольшом королевстве Ллилгамин (Llylgamyn). В древности оно представляло собой процветающий центр торговли под управлением монарха, но такое положение вещей длилось недолго. Аристократия и теократия все больше власти прибирали к своим рукам, и королевская семья постепенно превратилась в символ, лишенный какого бы то ни было веса. Теперь реальное управление сосредоточилось в руках Верховного Совета Старейшин, возглавляемого Оверлордом (Overlord). Власть Оверлордов, выбираемых за воинский опыт и знание мира, была велика, но не абсолютна. История Wizardry начинается во времена правления Trebor'а, жажда власти которого перевернула королевство Ллилгамин с ног на голову. В поисках возможностей увеличения своего могущества Trebor узнал о древнем амулете, хранящемся в забытом храме где-то за пределами королевства. Он собрал своих лучших людей и послал их за артефактом. Но, сам того не зная, Требор был не единственным, кто искал древнее сокровище. Всего через несколько часов после опустошения храма командой Trebor'а злой волшебник Вердна (Werdna) – старинный враг Старейшин - появился в затерянном храме. Обнаружив, что амулета нет на месте, Werdna пришел в ярость.



Используя волшебство, он смог обнаружить новое местоположение артефакта. В тот же вечер колдун совершил рейд в Замок Overlord'а. Сделавшись невидимым, он прокрался мимо охраны Trebor'а и обнаружил правителя сидящим в тронной комнате с группой Старейшин, изучающих амулет. Бросив мощное заклинание, погрузившее Trebor'а и все его ближайшее окружение в замораживающий, обездвиживающий страх, Werdna вырвал амулет из рук Оверлорда и сбежал из замка.

Вероломный мудрец знал, что, восстановив свои чувства, Trebor, в первую очередь, станет подозревать в краже именно его. Колдун не мог возвратиться в свою башню, ему было нужно новое потайное обиталище. Очередная блестящая идея возникла у Вердны: он решил использовать амулет, чтобы незаметно создать новое убежище прямо под городом Llylgamyn. Гениальный план! Вот только, видимо, Вердна не был знаком с российским народным фольклором и не подозревал, чем заканчиваются истории про неандертальцев на ядерных подлодках...



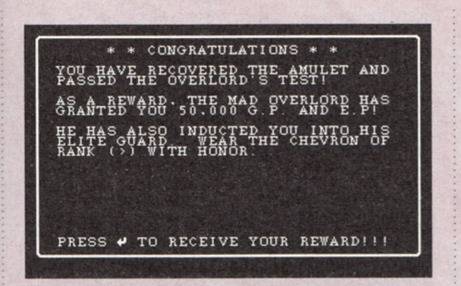
Древний амулет начал мягко светиться. Страшное землетрясение и ужасающей силы шторм обрушились на Ллилгамин. Все исчезло в гигантской вспышке, и перепуганный Werdna обнаружил себя в гигантском лабиринте под землей, на десять уровней ниже города. Отвратительные чудовища окружали его, но... не нападали. Разобравшись что к чему, колдун обустроил себе магическую квартирку и вместе с новыми союзниками принялся изучать скрытые силы легендарного артефакта.

Тем временем пришедший в себя Требор обнаружил пропажу амулета и возникновение непостижимого лабиринта под его городом. Это было слишком для несчастного правителя. Он, да простит меня почтеннейшая публика, с "глузду двинулся". Его безумие росло ежедневно, единственное, на что теперь был способен Требор, - обдумывать, как получить обратно амулет. Толпами спускались в лабиринт величайшие воины с приказом найти Вердну, но чудовища росли в числе и размерах, бойцы и маги дохли как мухи, а местонахождение амулета по-прежнему оставалось неизвестным.

Ценой огромных потерь, через год после открытия лабиринта, удалось расчистить четыре верхних этажа подземелья. Большинство воинов, которые пытались спуститься ниже, не возвращались. Те же, кто умудрился избежать смерти, превратились в сумасшедших. Они бормотали что-то о демонах и черной магии.

Наконец до Требора дошло, что что-то не так. Он издал указ, приказывающий магически заделать проходы на более глубокие уровни лабиринта и установить ловушки в верхних четырех, таким образом предохраняя город от нападений монстров. Плюс к тому, лабиринт объявлялся частной собственностью Оверлорда. Новые кадеты, зачисленные в академию, должны были продемонстрировать свою смелость, "прогулявшись" по лабиринту. Trebor решил, что он мог бы использовать лабиринт как тест; тот, кто оказался способен добраться до четвертого уровня, считался "достойным", и ему сообщали истину о Werdna и амулете. Следует ли говорить, что в один прекрасный день появились герои, успешно прошедшие тест и не усидевшие на месте!? Участь Вердны была предрешена. Он был убит, тело его брошено гнить в сердце лабиринта, а амулет вернулся к "законному" владельцу.

После поражения давнего противника Trebor послал армию очищать остальную часть лабиринта (как будто раньше не мог! мы так мучались!). Изловив и уничтожив всех монстров, Trebor решил убедиться, что Werdna (хорошо осведомленный в темных искусствах, как мы помним) никогда не сможет возро-



диться. Пытаясь использовать амулет (как раньше это сделал Werdna), Trebor смог немного изменить структуру лабиринта. Он поставил стражу, чтобы патрулировать проходы темницы, но использование амулета отобрало у него остатки разума, и вскоре... Overlord покончил жизнь самоубийством. Ходят слухи, что его призрак все еще бродит по лабиринту под Замком в поисках заклятого врага. Со смертью Trebor'а власть в королевстве снова разделилась между Верховным Советом и королевской семьей.

На этом заканчиваются события Wizardry: Providing Grounds of the Mad Overlord, вышедшей в 1981 году. Обращу ваше внимание, что имена Trebor и Werdna – всего лишь написанные наоборот имена создателей игры – Robert Woodhead и Andrew Greenberg. Ничего себе, отношения в коллективе! Но вернемся в Llylgamyn.

Прошло около двух лет с тех пор, как Trebor покончил с собой, и в королевстве разразился новый кризис. Город Llylgamyn испокон веков находился под защитой мощного артефакта известного как Staff of Gnilda. Этот магический посох (кстати, подаренный богом) покрывал город волшебным щитом, который защищал Llylgamyn от зла. Каждый, кто имел злые намерения, не мог преодолеть эти "ворота" и был вынужден оставаться за городской стеной. Те же, кто не хотел никакого вреда, могли проходить беспрепятственно. Это, казалось, обеспечивало отличную защиту, тем не менее, был обходной путь. Защита посоха могла остановить только зло, входящее в город, но, если зло родилось в городских стенах, посох был бессилен.



Конечно, всем известный маг-злодей Werdna был исконным обитателем королевства, но немногие знали, что была и другая порочная душа, рожденная в городских стенах. Имя отступника было Davalpus. В прошлом верный слуга короля, Davalpus занялся темной магией и постепенно превратился в чудовище. С помощью слуг зла он поднял восстание в замке и перебил всю королевскую семью. Только принц Alavik и его родная сестра принцесса Margda сбежали. Они знали, что была только одна надежда победить предателя, и она была связана с посохом бога. Staff of Gnilda располагался в подземном Храме под Королевским Замком Ллилгамин. Он был помещен туда легендарным героем, известным как "Рыцарь Алмазов" (Knight of Diamonds). Чтобы прикоснуться к посоху, человек должен был одеться с головы до ног в броню этого легендарного рыцаря. Броня была разбросана по всему Храму и сильно охранялась. Войдя в Храм незамеченным, принц Алавик смог разыскать все доспехи, и, в конечном счете, завладел божественным артефактом.



Дальше, как и положено, была великая битва принца с предателем. Когда Alavik нанес последний удар, Davalpus произнес заклинание настолько мощное, что Храм Gnilda был превращен в развалины, оставив незащищенными сокровищницу и алтарь. Принц и Davalpus исчезли во вспышке света, и, что самое неприятное, посох пропал вместе с ними. В тот день бог Gnilda сказал Старейшинам города: "Вы не сохранили мой дар, поэтому город ваш не достоин моей защиты. Я оставляю вас, и так будет до тех пор, пока посох не будет возвращен. Только вернув посох, можете вы снова вернуть мое расположение и защиту".



High Council, естественно, обратился к героям, победившим Вердну, чтобы помочь городу. Повторяя путь принца Алавика, приключенцы отыскивали доспехи Knight of Diamonds на каждом из уровней разрушенного подземелья, по ходу уничтожив легионы монстров. И, наконец, Staff of Gnilda был возвращен в город. Вместе с ним вернулось и благорасположение Бога.

Эти события происходили во второй серии игры Wizardry: Knight of Diamonds, увидевшей свет в 1982 году.

Поколения прошли в королевстве Llylgamyn с той поры, когда бесстрашные авантюристы восстановили древние доспехи Рыцаря Алмазов и вернули посох бога Gnilda. Мир и процветание вернулись на земли королевства. Под защитой посоха Ллилгамин стал местом света и красоты, где искусство войны и все связанные с ним профессии были практически забыты.

Внезапно спокойствие Llylgamyn было нарушено, но не злыми ордами и кровавой войной, а непонятными явлениями природы. Вначале начались землетрясения. Не слишком сильные, чтобы нанести урон, и поэтому не обратившие на себя внимания. Затем внезапные изменения в атмосфере пробудили морские шторма, звуки которых достигли ушей подданных Ллилгамина. Большинство проигнорировали эти знаки, решив, что это обычные природные явления.



Лишь когда прежде спокойные моря вокруг процветающего острова Arbithea поднялись и залили остров, Старейшины обратили внимание на происходящее, но было слишком поздно. Приливная волна уничтожила города и оставила только пустые скалы, возвышающиеся над водой. Вскоре после этого королевство Llylgamyn было потрясено землетрясением столь мощным, что даже Храм Gnilda был поврежден. Соседние вулканы пробудились от вековой дремы.

Самозванные прорицатели кричали о гневе богов и требовали безотлагательного покаяния. Мистики обратились к картам Таро, астрологи предупреждали об огромных кометах в небе, которые обрушатся на планету, принося страшные разрушения. Священники старых языческих религий говорили о смерти Большого Мирового Змея и конце существования мира.

Старейшины попросили новую партию приключенцев найти причину проблем. Составили группу потомки великих героев. Подобно предкам, уцелевшим в Providing Ground of the Mad Overlord и вернувшим доспехи Рыцаря Алмазов,



перед ними стоит задача спасти королевство. Величайшие маги и колдуны королевства после долгих споров сошлись в том, что только один реликт способен обнаружить и обезвредить источник опасности. Мистическая сфера, с давних пор хранящаяся у дракона L'kbreth, - единственная панацея для мира. L'kbreth - один из пяти детей Мирового Змея, призванный, ни много ни мало, сохранять равновесие мира. Считалось, что, попав в руки смертных, сфера могла нарушить баланс. Легенда говорит, что дракон спрятал сферу в своей горной берлоге и призвал силы добра и зла, чтобы защитить сферу от посягательств воров.

Взяв имена легендарных предков и через мистическую церемонию пообщавшись с духами древних героев, приключенцы отправились в разрушенный дворец. Дальше их путь лежал на вершину гор...

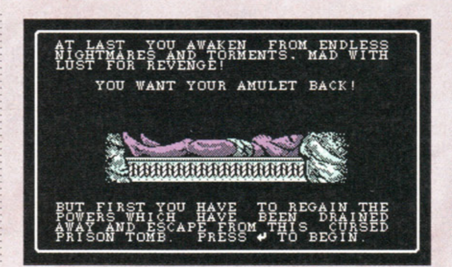
Лишь предостережение предков о том, что, только действуя вместе, good и evil могут надеяться заполучить магическую сферу (причем есть риск, что души alignment'а good подвергнутся воздействию темноты), позволило героям вернуться живыми и с добычей...

О таких событиях повествует третья игра серии Wizardry: Legacy of Llylgamyn. Игра вышла в 1984-ом. Затем в серии был перерыв на четыре года, и то, что появилось в 1988-ом, лично у меня вызвало немалое удивление – играть предстояло за... ожившего Вердну!

Пять лет прошло с тех пор, как Werdna украл древний амулет у сумасшедшего Overlord'а Trebor'а. Что случилось с ним дальше, вам уже известно из первой части игры, но приключенцы совершили роковую ошибку – они всего лишь убили мага. Но, как известно, "если вы побили колдуна, это вовсе не означает, что вы его победили". Итак, Вердна ожил...



Дальше сюжет игры почти точно повторяет события Wizardry: Providing Ground of the Mad Overlord с небольшим отличием – все рассматривается с точки зрения Вердны. Если вы подумали, что ничего нового вы не узнаете, то спешу вас обрадовать – новостей куча. Например, экипировка, которая раньше вредила, теперь в самую пору, монстры не нападают, а защищают вас, а злыми противниками являются всевозможные маги, воины, ниндзя и священники различных уровней. Кроме того, события первой части становятся гораздо понятнее. Так, амулет на самом деле оказывается глазом бога; выясняется, что Требор пользовался теми же источниками информации, что



и его противник (да и вообще он ничем не лучше - хе-хе). Выясняется, что трогать амулет без специальных мифриловых перчаток не стоит. Весьма интересно объяснение Вердны, почему какие-то слабаки-недоучки умудрились его одолеть - он просто был застигнут врасплох и не успел дотянуться до амулета или добраться до своей пентаграммы. Причем похоже (судя по дальнейшему учиненному Вердной разгрому), что это не оправдание и не отговорки. Да мало ли чего еще интересного вы сможете найти в четвертой серии – *Wizardry: Return of Werdna.*

Века прошли в королевстве Llylgamyn. Даже останки легендарных героев успели исчезнуть, но Сфера, которую они доставили на город, все еще содержала множество знаний. Исследователи-маги находили все новые секреты, скрытые внутри Orb of Everything. Фактически, волшебная школа было реорганизована благодаря этим новым открытиям. Заклинания улучшались и изобретались новые спеллы, концентрировались, чтобы заменить старые магические знания. После восстановления баланса в королевстве Сферу передали в руки Brotherhood of Llylgamyn на хранение. Мир снова воцарился в землях.



Постепенно идиллия была нарушена вновь. Странная погода вернулась, люди начали заболевать. Что же случилось? Сфера потеряла силу? Было созвано собрание Верховного Совета Старейшин. Они совещались недели, обдумывая новую напасть за закрытыми дверями. Наконец, с помощью магии и старых и новых богов они обнаружили ответ...

По неизвестной причине сама ткань действительности дала трещину. Источником всего этого хаоса был противоестественный водоворот, magical vortex, располагавшийся в лабиринте под Храмом Братства. Лабиринт ниже города, известный как Maelstrom, служил домом всевозможному нечистому зверью и изгнанникам с земли Ллилгамин. Стало известно, что vortex располагается в самом сердце Maelstrom'а. Трещина разрастается ежедневно и, если ничего не предпринять по этому поводу, поглотит город, затем королевство, а вскоре и целый мир.



Старейшины знали только один путь решения проблемы - просить помощи у полубога, известного как Привратник (Gatekeeper). Рожденный смертным и возвеличенный за свои способности до божественного статуса он был единственным, кто стал бы слушать смертных. Особенно после всех безобразий, устроенных правителями и партиями приключенцев в предыдущих сериях игры.

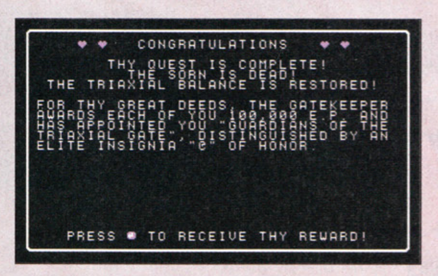
Старейшины были уверенны, что их вызов должен быть услышан, так как опасность была очень велика. Каков же был их ужас, когда они узнали, что сам Привратник был заключен в самое сердце водоворота! А они-то хотели, чтобы Gatekeeper уничтожил vortex! Перепуганные и павшие духом, Старейшины разыскали Drew - Старшего Пророка Братства. Он поведал историю зла и предательства. Старейшины узнали о братеотщепенце, женщине по имени Sorn, единственным желанием которой было уничтожить весь порядок во вселенной. Она обнаружила средство создать широкую трещину в действительности - vortex, который теперь угрожает нашей земле. Это она перехватила Привратника и сделала его бессильным, заключив в водоворот. Ее необходимо остановить или нынешний миропорядок погибнет.
На смену ему придет новая вселенная, где господствует хаос.



Два наиболее мощных мага в королевстве, Fontizan и Yeldarb, начали искать воинов, достаточно смелых, чтобы войти в пещеры под Храмом Братства, найти Привратника и освободить его. И, конечно, проучить злюку Sorn.

Для того чтобы исполнить все это, приключенцы вынуждены были сначала найти G'bli Gedook, Первосвященника Братства, опекуна Магической Сферы Llylgamyn'а...

К "деланью" этой игры (Wizardry: Heart of Maelstrom, дата выхода 1988)



подключился тогда еще совершенно никому не известный David Bradley. Странно, но при любви Брэдли к мирам невероятно большого размера, пятая игра сериала была даже немного короче, чем предыдущая. Зато потом началось...

Llylgamyn теперь стал абсолютно другим. Королевство ослабло, и люди стали переселяться в более благоприятные места. Пять поколений прошло после событий в сердце Maelstrom'a, и новый Король родился. Он был так популярен, что королевская семья восстановила свое могущество и стала представлять реальную силу в политической системе Llylgamyn. В конечном счете, Совет был распущен (но продолжал свою деятельность тайно) и восстановлена абсолютная монархия. К сожалению, без влияния Совета королевская семья вскоре показала свое истинное лицо. По королевству быстро распространились слухи о союзе короля с демоническими силами и его занятиях черной магией. О королеве шептали, что она завлекала мужчин королевства в покои ради собственного удовольствия и пыткой заставляла их удовлетворять свою порочную страсть. В неуемном желании приобрести больше власти король объединил усилия с неизвестным колдуном Xorphitus. Вместе они стали вести магические войны в других планах существующей действительности. В течение одной из битв они случайно узнали об артефакте изумительно огромной мощности. Cosmic Forge – Наковальня Вселенной, божественный карандаш. Неизвестно, был ли именно этот артефакт использован для создания мира, но сила его была вот в чем: независимо от того, какие слова были написаны им, они писались на ткани вселенной и таким образом становились действительностью!

Получив Cosmic Forge, король и колдун стали создавать такие невыразимые вещи, что нормальный человек не может даже думать о них без ужаса. К счастью, эти двое вскоре захотели обладать полной мощью артефакта и, естественно, передрались...



Группа приключенцев, нанятая подпольным Советом Старейшин, оказалась у входа в опустевший замок короля. Хотя кое-кто (или кое-что) живой все еще есть в замке. Во время длинного путешествия они встретились с созданиями безумной парочки, разогнали пиратов, успокоили душу Xorphitus'a, осознавшего наконец весь ужас своих прегрешений, и разыскали Cosmic Forge. Вообще-то у игры несколько окончаний (я знаю четыре, но возможно, что это еще не все), зависящих от выборов, сделанных партией во время игры. Но в любом случае Cosmic Forge применить больше не удастся никому. Такой вот счастливый конец...

Это последняя игра в изрядно надоевшем королевстве Ллилгамин. Уже ближе к окончанию сюжет Wizardry: Bane of the Cosmic Forge (1990 год) начинает уходить в сторону событий вселенского масштаба.

С исчезновением Cosmic Forge Космические Лорды временно потеряли способность полностью управлять судьбой Вселенной. И это привело к новому катаклизму.

Космическое судно-рудовоз из-за сбоя навигационного оборудования после атаки пиратов неожиданно наткнулось на маленькую планету, не отмеченную на картах известной галактики.

Как это ни странно, Космические Лорды были осведомлены о существовании этой небольшой планеты и охраняли тайну ее местонахождения, используя Forge, чтобы предотвратить любую возможность ее открытия. Когда артефакт был украден (Bane of the Cosmic Forge), тайна существования планеты не могла больше защищаться столь же хорошо.

Когда космический рудовоз возвратился в свой мир, новости об открытии начали распространяться. По слухам, была найдена легендарная планета отца-создателя Вселенной Phoonzang'a, "Lost Guardia", являющаяся секретным местом хранения прославленного артефакта "Astral Dominae" – самого могущественного артефакта во Вселенной (это после Cosmic Forge!).

Легенда Astral Dominae относится к предшествующему тысячелетию. Она рассказывает о великом художнике и научном гении Phoonzang и его открытии какого-то глубокого секрета. По слухам, он нашел возможность создания вселенных и смысл жизни. Phoonzang решил, что этот секрет был бы слишком разрушительным, если бы его узнал кто-то еще. Ведь если он мог создать вселенную, то мог также легко и уничтожить ее. Так он столкнулся с выбором: или уничтожить свое открытие, работу всей своей жизни, или спрятать его так, чтобы только достойные существа могли бы отыскать тайну. Он выбрал последнее, зная, что придет день, когда секрет сможет благополучно обнаружиться и вселенная взойдет к новой, более счастливой судьбе. Для этого он создал звездный шар, Astral Dominae, и закодировал свое открытие. Используя мощь секрета, он создал новый мир Guardia, чтобы охранять тайну. Создав планету, он также сотворил всевозможные жизненные формы (разумные и не очень), чтобы защищать секрет. Спрятав Astral Dominae где-то в этом мире, Phoonzang сделал карту, состоящую из многих частей, и рассовал части по всей земле. Убежденный, что его секрет в полной безопасности, Phoonzang исчез навсегда.



С открытием потерянной планеты Lost Guardia и быстрым распространением этой новости, все поверили в достоверность легенды и существование Astral Dominae. Желающих отыскать артефакт было множество, но лишь немногие имели власть и ресурсы, чтобы предпринять попытку поиска. Одним из таких был загадочный межзвездный путешественник и ученый, известный только как "Dark Savant." Его черный корабль видели и знали во многих обитаемых мирах, но толком сказать о нем ничего не могли. Было известно лишь, что он ни с кем не заключал союзов, а имел собственную армию и огромный штат исследователей. Его знания в различных областях науки, магии и психической энергии были велики, но, опять же, границы их были неизвестны.

Два конкурирующих вида доминируют в торговле известного галактического мира. Во-первых, Umpani – слоны-милитаристы, обладающие наибольшей военной мощью в галактике. Они известны как прямые, честные и надежные маклеры. Во-вторых, изворотливые и неразборчивые T'Rang - отталкивающие паукоподобные существа, которые готовы на все, если покупатель имеет возможность расплатиться. Ни одна разумная раса не доверяет T'Rang полностью, но они все еще управляют величайшей торговой сетью в галактике, превосходя даже Umpani. T'Rang всегда выполняли все свои контракты, независимо от того, насколько грязным было дело. Естественно, что Umpani и T'Rang жестко конкурируют и сильно ненавидят друг друга. Несмотря на это, между ними существует определенного рода союз. Этот союз делает невозможным для любых третьих сторон вхождение в сложившуюся систему межпространственной торговли. Такая ситуация позволяет обеим расам поддерживать прибыль на высоком уровне, но лишь усиливает взаимную неприязнь. Есть слух, утверждающий, что T'Rang в действительности работают на Dark Savant'a, который заключил с ними долгосрочный контракт на поиски секрета Phoonzang'a. Естественно, если T'Rang включатся в поиски, Umpani не останутся в стороне...

Земли Lost Guardia также заполнены целым рядом аборигенов, и, хотя они кажутся простыми и примитивными, есть признаки того, что великая цивилизация развилась на планете с момента ее создания. Так как этот мир был совершенно изолирован от остальных, никто не может предположить, как эти расы связаны с Astral Dominae и секретом Отца Фунзанга.

Вот в такой непростой политико-экономический компот и попадает партия приключенцев, выполняя задание Космических Лордов. Путешествуя по затерянной планете, они становятся свидетелями и участниками разгорающегося конфликта между T'Rang и Umpani, сражаются в локальных войнах аборигенов, узнают древние легенды и секреты планеты. В конце концов Astral Dominae найден, но...

Вредный Dark Savant умудряется в любом случае (эта игра тоже имеет несколько различных окончаний) отобрать артефакт и смыться на своем черном корабле в неизвестном направлении. Зато теперь у героев есть сильные союзники (T'Rang или Umpani – зависит от выбора в игре)...

Так заканчивается последняя серия – Wizardry: Crusaders of the Dark Savant (1991 год). Все дальнейшие события происходят уже на ваших глазах...

Расы

Dracon (дракон) - живая "машина смерти". Драконья кровь, текущая в жилах этой расы, наделяет ее представителей уникальными способностями. Сила и ловкость, присущие этим существам, позволяют получать из них отличных воинов (fighter), рейнджеров (ranger), ниндзя (ninja) и воров (thief). Способность плевать в оппонентов кислотой (breathy acid) исключительно полезна на ранних стадиях игры.



Dwarf (карлик) – маленькие, но исключительно сильные жители пещер. Они небольшого роста, но демонстрируют удивительную жизнеспособность. Невзирая на нелюдимость, из них получаются хорошие священники (priest), что, кстати, не влияет на их явную предрасположенность к "боевым" профессиям.



Elf (эльф) – как и принято, эльфы берут интеллектом и сообразительностью. Они превосходно зарекомендовали себя в магической сфере. Проворство, ловкость и быстрота, которые у эльфов значительно выше среднего, позволяют получать из них прекрасных лучников.



Faerie (фаери) - мифические магические существа без души. Они очень умны, а их маленький размер и ловкость изначально дают им высокий AC. Непригодность большинства обмундирования для фаери подталкивает к тому, чтобы не брать представителей расы в партию. Не поддавайтесь – некоторые предметы, доступные только faerie, настолько полезны, что ради них стоит помучаться.



Felpurr (фельпур) – разносторонне развитые представители кошачьих, больше полагаются на ловкость и быстроту, чем на грубую физическую силу. Прирожденные самураи, воры, лорды или, как ни странно, маги.

Gnome (гном) – как и карлики, гномы вышли из подземных пещер. Это сильные, крепкие и проворные существа. Неплохо проявляют себя в "чистых" магических или боевых профессиях. Но лучше всего сделать из гнома изобретателя (Gadgeteer).



Hobbit (хоббит) – маленькие непоседы, прирожденные воры и барды. Благодаря природной ловкости и обаянию, легко вытягивают из собеседника информацию и материальные ценности.

Human (человек) – как и в других ролевых играх, люди - абсолютная посредственность. Никаких сильных или слабых сторон. Никаких особых предпочтений в профессиях. Если есть желание получше поднять бонусы класса, смело берите человека. Правда, такой подход хорош только для ознакомления с игрой...

Lizardman (людоящер) – как и положено ящеру, действует по принципу "а ты не думай, ты тряси" там, где надо подраться. Нечеловеческие сила, энергия и воля к победе делают из него великолепного воина.



Mook (мук) – в отличие от всех остальных рас, Mooks – инопланетные гости. Их сильной стороной является разум, что позволяет использовать их в качестве псиоников, монахов или следопытов. Являются магическими существами с неизвестным происхождением. Как и faerie, они выделяются из остальных рас. Только отличие заключается не в размерах. Просто одна из группировок, действующих в Wizardry 8, – Муки.



Rawulf (равульф)- ведут происхождение от расы разумных двуногих собак. Прирожденные священники. Неплохие бойцы. Но лучше всего сделать из rawulf'а лорда и наслаждаться неимоверными повреждениями, которые он наносит противнику.



Основные характеристики (attributes)

Когда первичный атрибут персонажа дорастает до 100 (кстати, он может быть и больше, что вполне соответствует традициям), появляется новый скилл, называемый Expert skill.

Strength (сила). Важнейшая характеристика для воинов. Влияет на силу удара, защиту и переносимый вес. От силы зависит большинство боевых навыков. Expert skill - Power Strike (повышенная вероятность пробить броню противника).

Intelligence (интеллект). Интеллект не помешает никому из героев, хотя первична эта характеристика для мага. Интеллект влияет на знание всех школ магии и уровень развития многих важных навыков. Expert skill - Power Cast (повышает мощность и продолжительность эффекта. Также противнику сложнее сопротивляться).

Piety (святость, или благочестие). Первичная характеристика для священников. Влияет на количество маны в школе divinity и stamina (выносливость). Expert skill - Iron Will (повышает сопротивляемость магическим атакам и побочным эффектам физических атак, таких как паралич, страх...).

Vitality (живучесть). Влияет на количество HP, выносливость и переносимый вес. Высокая живучесть крайне полезна для любого персонажа. Но не стоит качать ее в ущерб остальным характеристикам. Expert skill - Iron Skin (уменьшение вреда, наносимого персонажу в ходе физических атак).

Dexterity (ловкость). От ловкости зависят шансы попасть по противнику и пробить его броню, количество атак за ход и множество навыков. Характеристика важна для всех без исключения Expert skill - Reflextion (персонаж движется с такой скоростью, что его изобра-

Замена музыки

Вся музыка лежит в открытом виде в формате .mp3 в каталоге ...\Data\Music. Переименуйте .mp3 файлы, которые вы хотите слышать во время игры. Присвойте им имена из этого каталога и поместите их в каталог вместо старых.

Минимальные атрибуты для профессий

	Strength	Intelligence	Piety	Vitality	Dexterity	Speed	Senses
Fighter	55	-	-	50	50	-	-
Lord	55	-	55	55	50	50	-
Valkyrie	50	-	55	55	50	50	-
Ranger	50	50	-	50	55	55	-
Samurai	50	55	-	50	55	55	-
Ninja	50	50	-	50	55	55	50
Monk	-	50	50	-	50	55	55
Rouge	-	-	-	-	55	50	50
Gadgeteer	45	55	-	-	60	-	55
Bard	45	50	-	-	55	-	55
Priest	-	-	60	55	-	-	-
Alchemist	-	55	-	-	60	-	-
Bishop	-	55	55	-	55	-	55
Psionic	-	55	-	-	-	-	55
Mage	-	60	-	-	55	-	-

жение раздваивается. В результате растет уровень его защиты).

Speed (скорость). Влияет на инициативу в бою, количество атак за ход, armor class и на некоторые боевые навыки. Высокая скорость необходима воинам. Магам – по желанию. Expert skill - Snake Speed (великолепно отточеные рефлексы позволяют проводить большее количество атак).

Senses (восприятие, или чувствительность). Важно для следопытов, для них Senses является первичной характеристикой. Для всех остальных в зависимости от того, какие навыки вы им развиваете. Expert skill - Eagle Eye (повышает вероятность попадания и нанесения существенных повреждений дистанционным оружием).

Профессии

В Wizardry 8 имеется 15 различных классов. Каждый имеет свои уникальные таланты и способности. Минимально необходимые атрибуты для каждой профессии приведены в таблице.

Alchemist (алхимик) - алхимики, как и следует ожидать, являются магами-специалистами. Огромный плюс алхимических знаний заключается в том, что для cast'а не нужно произносить заклинания. Даже если персонаж попал под silence ("тишина"), заклинание подействует. Явный минус – алхимия плохо работает на "продвинутых" монстрах.

Бонус к умению - Alchemy (алхимия).

Спец. способности - создает порошки, снадобья и бомбы.

Bard (бард) – абсолютно необходимый персонаж в любой партии. Бард единственный из всех профессий, кому позволено использовать музыкальные инструменты (а это, поверьте, вовсе не лишнее умение). Кроме того, бард обладает ограниченными воровскими умениями и неплохо владеет всеми видами обычного оружия.

Бонус к умению - Communication (общение)

Спец. способности – умеет использовать музыкальные инструменты. Улучшает отдых, позволяя партии быстрее восстанавливать силы.

Bishop (епископ) – универсальные маги. Епископам доступны заклинания любой магической школы, но, как и следовало ожидать, развитие происходит гораздо медленнее, чем у магов-специалистов.

Бонус к умению - Artifacts (артефакты).

Спец. способности - снимает проклятые вещи (remove curse) и отгоняет нежить (dispel undead).

Fighter (воин) – "тупой и бесстрашный". Эксперт в использовании любого оружия, практически лишенный усталости. Если и брать чистого война в партию, то лишь затем, чтобы впоследствии перевести его в другую профессию. Справедливости ради следует отметить, что на начальных стадиях игры воин исключительно полезен.

Бонус к умению - CloseCombat (ближний бой).

Спец. способности – регенерация жизненных сил (stamina regeneration), шанс нокаутировать оппонента, берсерк.

Gadgeteer (изобретатель) – еще одна абсолютно необходимая профессия. Умение gadgeteer'а делать и использовать полезные устройства из всевозможного хлама трудно переоценить. В игру приходит с необычным, доступным только механику, оружием - Omnigun'ом, напоминающим винтовку. Является экспертом в области "высоких технологий", постоянно набирая опыт общения с огнестрельным оружием.

Бонус к умению - Modern Weapons (современное оружие).

Спец. способности - может комбинировать предметы для создания чего-то новенького, появляется с Omnigun'ом, который усовершенствуется с ростом уровня.

Lord (лорд) - прирожденный лидер. Развитие боевых навыков происходит не хуже, чем у воина. Персонаж с этой профессией может использовать любой доспех и любое оружие (кроме отравленного). При этом, начиная с 5 уровня, лорд получает доступ к священническим заклинаниям. Все это, вкупе с регенерацией, делает лорда практически незаменимым для партии.

Бонус к умению - Dual Weapons (одновременное использование двух видов оружия).

Спец. способности - регенерация здоровья (HP regeneration).

Mages (маги) – что можно сказать о магах? Маг, он и в Африке – маг. Хлипкость телосложения и полное неумение постоять за себя в рукопашной с лихвой компенсируется умением "долбануть" противника мощным заклинанием.

Бонус к умению - Wizardry (колдовство).

Спец. способности – улучшенная сопротивляемость к магии, которая растет с уровнем.

Monk (монах) – полностью соответствует сложившемуся образу, почерпнутому из фильмов Джеки Чана. Наличие только собственных рук, ног и "подручных предметов" ничуть не упрощает жизнь противникам монахов. А длительные занятия медитацией позволяют monk'ам прятаться и наносить критические удары. Кроме того, с 5 уровня монах изучает заклинания псионики.

Бонус к умению - Martial Art (боевое искусство).

Спец. способности – сопротивляемость к повреждениям, иммунитет к ослеплению.

Ninja (ниндзя) - легендарные убийцы. Могут изучать искусство алхимии (с 5 уровня), наносят критические удары, обладают умениями вора. Неумение использовать тяжелую броню компенсируется тем, что AC ниндзя понижается с уровнем. Зато уж по части применения оружия с этим классом не сравнится никто. Даже fighter!

Бонус к умению - Critical Strike (критический удар).

Спец. способности – умение прятаться во время боя.

Priest (священник) – священники изучают воинские искусства и могут использовать некоторые виды оружия и брони, но не это является главной их ценностью. Слабенькие на начальных

стадиях игры, заклинания священника становятся просто незаменимыми ближе к окончанию. Магия Divinity "работает" дольше остальных школ. Кроме того, периодически священник может призвать на помощь бога, которому он служит, что нелишне во время тяжелой битвы.

Бонус к умению - Divinity (божественная магия).

Спец. способности - могут молиться во время битвы, dispel undead.

Psionic (псионик) - еще один маг-специалист. Экспериментирует с ментальной энергией. Является настоящим бедствием для своих врагов, так как обладает способностью "отнимать разум". Благодаря псионикам, Вам придется иметь дело либо с клиническими идиотами, либо с перебежчиками. Соответственно, изучение ментальных заклинаний идет существенно быстрее, чем у любого другого класса магов.

Бонус к умению - Psionics (псионика).

Спец. способности - иммунитет к любым ментальным воздействиям.

Ranger (рейнджер) – прирожденный лучник. Легендарное умение рейнджеров исследовать окружающую местность и замечать любые необычности делают персонаж этой профессии обязательным для любой партии приключенцев. Повышенное здоровье рейнджера тоже не покажется лишним – его смело можно выдвигать в переднюю шеренгу во время схватки.

Бонус к умению - Ranged Combat (оружие дальнего боя).

Спец. способности – автоматический поиск (scouting), критический удар с дальнобойным оружием.

Rogue (вор) – ну что за ролевая партия без хорошего вора? Несмотря на то, что у многих профессий есть навыки краж или вскрытия замков и ловушек, с истинным вором не сравнится никто. Особенно в начале игры. Добавьте сюда умение backstab – и вывод напрашивается сам собой: rogue следует брать в партию. Ведь сменить профессию никогда не поздно.

Бонус к умению - Locks and Traps (замки и ловушки).

Спец. способности - Free Backstab.

Samurai (самурай) – быстрый и смертоносный воитель. Создается впечатление, что самураи рождаются с мечом в руках. Скорость "работы" этим оружием плюс умение наносить критические удары ставят самурая на одно из первых мест среди бойцов. Кроме того, начиная с 5 уровня, персонаж может изучать магию.

Бонус к умению - Swords (мечи).

Спец. способности – иммунитет к страху, критические удары, молниеносные удары мечами.

Valkirye (валькирия) - валькирия – исключительно женское дело. Правда, при этом валькирия является вполне приличным воином, хорошо владеющим оружием дальнего боя. Обладает способностью к изучению заклинаний священника. Уникальность данного класса состоит в том, что валькирия умеет обманывать "старуху с косой", притворившись бессознательной тушкой.

Бонус к умению - Polearms (древковое оружие).

Спец. способности - обман смерти (Cheat death).

О взаимодействии расы и профессии в Wizardry 8 можно написать целый трактат. К примеру, можно долго аргументировано объяснять, почему нельзя делать эльфа епископом. Все будет стройно и красиво, но... Игрок запросто может включить такой персонаж в партию и великолепно проходить с ним всю игру. Все зависит от личных предпочтений. Перечислим несколько общепризнанных сочетаний: Elf-Ranger, Mook-Bishop, Dracon-Ninja, Felpurr-Samurai, Rawulf-Lord, Faerie-Monk, Hobbit-Rogue, Human-Bard.

При генерации персонажа весьма полезной может быть таблица, показывающая бонусные очки для каждого сочетания "раса-профессия". Обратите внимание, что чем больше дополнительных очков, тем сильнее можно развивать каждый отдельный атрибут героя.

Советы по формированию группы

- в первом ряду рекомендуется ставить сильных бойцов с большим количеством хитпойнтов;

- за их широкими спинами нужно располагать гаджетиров, магов и бардов (вооруженных длинными шестами, пращами и луками);

- магия очень важна. В начале игры большее значение имеет атакующая магия, а в конце - защитно-восстановительная. Епископы-бишопы могут выучить заклинания всех сфер, но обучаются они аж в четыре раза медленнее. Вы получите возможность кастовать второго элементала (к накастованному магом), но, возможно, до конца игры не сможете выучить заклинание Resurrection. А это неудобно;

- очень полезная штука - воровство. И хорошие предметы добудете, и деньги заработаете;

- умение взлома замков *обязательно* для одного из основных членов группы. В то же время нет нужды прокачивать его до совершенства, пригодится спелл Knock Knock;

- на ранней стадии игры весьма полезно умение "Дыхание Дракона".

Для включения в группу строго рекомендуются представители классов: маг, механик, бард.

Короткие тактические советы

- следите за тем, чтобы партия не была перегружена или даже просто нагружена (вес должен быть белым). В противном случае эффективные статсы персонажей будут существенно снижены;

- всегда держите в готовности все доступные небоевые заклинания. Основные: Armorplate, Enchant Blade, Missile Shield, Magic Screen, X-Ray и Fire. Это прекрасный способ постоянной тренировки магических навыков. Аналогично тренируйте бардов и гаджетиров;

- сохраняйте игру почаще в файлах с разными именами и периодически - с уникальными;

- если существует возможность отдохнуть в безопасности - всегда ее используйте. Если же вы становитесь лагерем на открытом воздухе, то заранее расположите группу так, чтобы возможный удар пришелся по передним бойцам, а не с тыла;

- часто весьма выгодно заранее перейти в режим боя при виде приближающегося неприятеля. Это позволяет подобраться поближе к противнику, занять удобную позицию для обороны или нанести первым магические удары.

- во время боя с сильным противником иногда лучше сосредоточить все ресурсы на достижении победы, а не пытаться тратить ману и ходы на оживлении уже убитых персонажей группы. Если есть такая возможность - оживите их непосредственно перед нанесением финального удара по противнику;

- маневрируйте, старайтесь занять такую позицию, чтобы противник во время боя с группой был вынужден повернуться спиной к вашим союзникам - NPC или накастованным элементалам;

- экипируйте барду и гаджетиру все предметы, ускоряющие восстановление выносливости. В результате они получат возможность применять свои инструменты и устройства вовремя в каждом раунде боя. При генерации обеспечьте гаджетиру и барду наличие женского пола, в этом случае они смогут использовать исключительно "женские" Ожерелья Выносливости;

- некоторые локации старайтесь проходить без перерывов на сон, используя для восстановления маны магические нектары. В противном случае спавн монстров может надолго задержать продвижение группы;

- предметы, которые можно сделать на заказ у оружейника в Арнике, не отличаются супер-характеристиками. Поэтому если вы прошли уже большую часть игры, то их изготовлять просто нет смысла.

Прохождение

Нижний монастырь (Lower Monastery)

После крушения группа оказывается на берегу озера у входа в монастырь. Откройте ящик и разберитесь с местной популяцией крабов. Перейдите через озеро к тропинке, ведущей между скал к беседке. Возьмите амуницию для пращей или стрелялки гаджетира. Больше ловить





1 - точка появления новой группы
2 - беседка
3 - вход в монастырь
4 - центральное помещение
5 - комната с настенным диском и монстром
6 - красная кнопка на стене
7 - комната со статуей с черепом
8 - усыпальница с саркофагами
9 - сейф
10 - мост
11 - проход по настилу к торговцу
12 - комната, открывающаяся ключом-колесом
13 - торговец Бурс
14 - камеры

снаружи нечего, заходите внутрь монастыря.

Население первого уровня представляют разнообразные крабы, слизь ползучая и вонючая, а также пауки и крысы.

По зеленоватому коридору поднимаемся в центральное помещение.

Дверь с решеткой пока не трогаем, ее можно открыть только с другой стороны. Идем на восток, в библиотеку.



Здесь берем книжку с заклинанием Light и читаем записку на столе. Идем обратно в центральную комнату, уходим из нее на запад. Прочесываем и зачищаем коридоры, до поры до времени избегая заходить в комнату с зеленым полом. Тамошние монстры все еще несколько круты для группы. В одном из коридоров есть пара камер с лежаками. Если в такой закрыть за собой дверь, то можно поспать, не опасаясь быть потревоженным.

Вскоре вы обнаружите запертую дверь, которая ведет в комнату (другая дверь, с решеткой, ведет из нее в центральное помещение). Приготовьтесь к схватке, краб будет побольше и посильнее тех, с кем вы имели дело раньше.

Из этой комнаты направляйтесь вверх по наклонному коридору.



В комнате с большим диском на стене придется попотеть в схватке с местным боссом-пауком. Не забудьте предварительно сохраниться.



Спускайтесь обратно и из комнаты с решеткой идите на восток к мосту. Перейдите мост и сверните направо к коридору, ведущему к помещению-складу. Сундук содержит западню. В воде плавают пиранистые рыбки. Можно к ним спуститься, вырезать, а потом выбраться наружу через водопад ко входу в монастырь. По пути можно взять возрождающее снадобье.



Возвращайтесь к мосту, заходите на него и жмите на кнопку. Мост поднимется. На востоке – большая запертая дверь, которая вас пока не должна волновать. Мы к ней еще вернемся позже в игре. По периметру помещения идет помост, который выведет вас к торговцу по имени Burz. Ценный товарищ, экипируйте с его помощью всех бойцов дистанционным оружием. Откройте сундук, торговец ничего не имеет против.

Возвращаемся к мосту и идем по коридору мимо комнаты с диском в помещение с тремя скелетами в нишах. Здесь придется подраться со стаей пауков (барды рулят!).

Проходим в комнату с диском и заходим в коридор возле закрытой решеткой двери. Коридор приведет в комнату со статуей, держащей в руке череп. Станьте сбоку от статуи (чтобы не провалиться в люк-западню) и щелкните на черепе. В стене откроется потайная ниша с ключом от сейфа.

Возвращаемся в коридор и идем до ответвления налево. Сворачиваем, подни-



маемся в комнату с монстрами и кнопкой. Первых – уничтожаем, вторую – нажимаем.



Из дисковой же комнаты уходим по коридору, что начинается напротив диска. Придем в большое помещение с шестью саркофагами, бассейном и статуей. Саркофаги нужно открывать, стоя к ним вплотную у середины. Иначе, в случае появления черепа-видения, не все члены группы смогут до него доставать.

Бассейн вылечит всю группу (один раз), если по нему щелкнуть мышкой. Статуя – просто для красоты.

Возвращаемся в дисковую комнату. Уходим из нее через восточный проход. Идем по коридору на север в комнату с сейфом. Используем на сейфе ключ, получаем возрождающую пыль. В этой же комнате берем разделочный тесак (Cleaver).

Вернулись в комнату с диском. Через западный проход переходим на следующий уровень.

Верхний монастырь (Upper Monastery)

Группа приходит в помещение, в котором по кругу расставлены ящики. Часть из них можно открыть, правда, придется повозиться с защелками. Если соответствующего специалиста нет, можно применить грубую силу.

Остерегайтесь местных крыс, не спешите. Помните, что вы всегда можете унести ноги уровнем ниже. Кстати, это касается всего уровня. Когда нападает толпа тварей, а половина группы отравлена, лучше отступить.



Уходим через западный коридор в комнату с койками. Отсюда - на юг, в большой зал.



Открываем восточную дверь. За ней, в помещении с бассейном, будут весьма неприятные сикеры. На экспертном уровне было четыре ядовитых при поддержке восьми обычных. Пришлось поманеврировать.

Выбиваем монстров и проходим от бассейна через южную дверь в часовню. Разговариваем с Aletheides.



Возвращаемся в большой зал. В южной стене есть два прохода, заходим в тот, что правее. Поднимается в читальню. В ящике берем ключ.





1 - переход в локацию **"Дорога на Арнику"**
2 - переход в локацию **"Нижний монастырь"**
3 - комнаты с койками
4 - бассейн
5 - большой зал
6 - читальня
7 - зал медитации
8 - машина (звук)
9 - комната с зеркальным полом
10 - ящики
11 - часовня
12 - витрина с доспехами
13 - кухня (чип от микроволновки)

Предметы, которые может изготовить на заказ оружейник в Арнике

Steelhide Armor:
- Steelhide Croc Hide (в средней части болота);
- Poison Seeker Sac (в нескольких локациях, например, "Дорога Арника-Тринтон");
- Iron Weed Thorn (несколько, "Дорога Арника-Тринтон").

Beastslayer
- Piercer Modai Claw (несколько, "Дорога Арника-Тринтон");
- Wide Cleaver Blade (монастырь);
- Giant Picus Egg (несколько, Тринтон и зоопарк в замке рапаксов).

Zynaryx Plate (только для Faeries)
- Venom Crab Shell (Бэйджин);
- Tomb Skull (кладбище в локации "Дорога Арника-Тринтон");
- Spider Silk (несколько, "Ветви Тринтона").

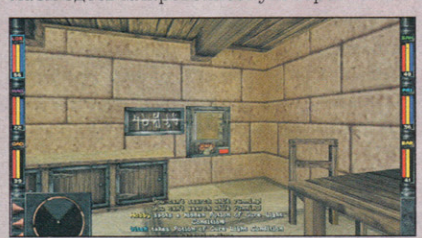
Featherweight
Tanto Wasp Wings (несколько, болото);
- Plumed Serpent Feather (Бэйджин);
- Djinn Eye (во время выполнения миссии по захвату пяти флагов в горе Гигас, Дикие горы).

Ebon Staff
- Wood Spirit Staff (Ветви Тринтона);
- Ebon Gem (рядом с дневником Мартена в локации "Нижний уровень утеса");
- Mummy Dust (запретные туннели горы Гигас, кладбище в локации "Дорога Арника-Тринтон").

Возвращаемся в помещение с ящиками. Через проход на востоке попадаем в еще одну комнату с койками, а из нее – через восточную дверь – в комнату с блестящим полом. Убиваем бандитов и собираем предметы.



Возвращаемся в "коечную", идем отсюда в южный проход. Приходим в зал медитаций с огромными книжными шкафами. В его конце – вход в столовую. Ломаем здесь микроволновку и берем чип.

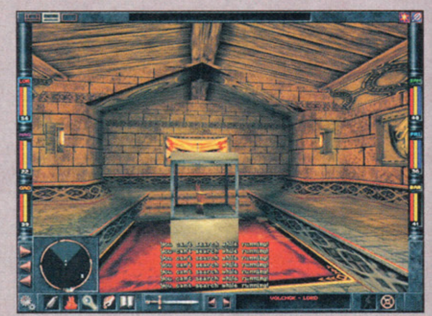


В зале медитаций используем ключ на больших дверях. И быстро заходим внутрь (в медитационном месте нельзя кастовать и применять магические предметы). В помещении – несколько летучих мышей. Из ящика берем предметы. Выставляем стрелку на машине в крайнее правое положение. Громкий звук означает, что все стекла на уровне разбились.



Из помещения с ящиками поднимаемся по лестнице на балкон. Спрыгиваем через разбитое стекло вниз, на один из ящиков, а потом – внутрь образованного ящиками круга. Открываем ящик и по доске выбираемся наружу.

Из большого зала проходим в южный проход и берем доспехи из сломанной витрины.



В читальне разлетелась стеклянная стенка – берем пропуск.

Больше здесь делать нечего. Надеюсь, вы не прошли мимо увеличительного стекла (пригодится персонажу гаджетиру)?

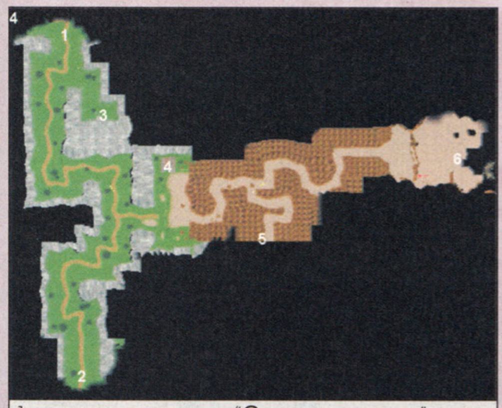
Рекомендую сходить уровнем ниже и продать/купить что-нибудь ненужное/нужное.

Из большого зала уходим через западную дверь на свежий воздух, на уровень "Дорога в Арнику".

Дорога в Арнику (Road to Arnika)

После выхода из монастыря группу ждут встречи с монстрами разной крутости. Сохраняйтесь почаще и остерегайтесь одновременной атаки двух и более групп (или непрерывных стычек, без промежуточного отдыха и восстановления магии).

Направляйтесь по дорожке на запад. У Т-образного перекрестка сверните на юг, там вас ждет сундук с неплохим содержимым. Продолжайте топать на запад, пока не выйдете на дорогу. Если пойти по ней на юг – окажетесь в Арнике. Если на север – выйдете к локации "Се-



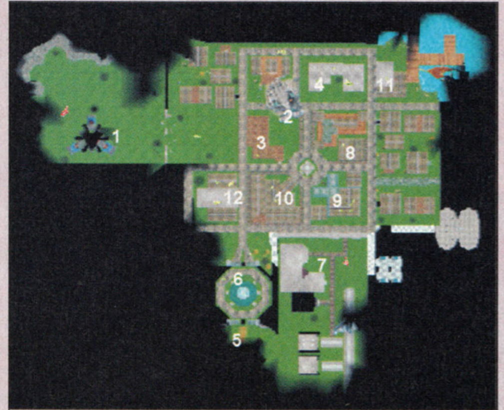
1 - переход в локацию "**Северная пустошь**"
2 - переход в локацию "**Дорога Арника-Тринтон**"
3 - пещера
4 - закрытое здание с телепортером
5 - ящик
6 - переход в локацию "**Верхний монастырь**"

верная глухомань (Northern Wilderness)". На этом же пути можно побывать в пещере с несколькими полезными предметами.

Недалеко от перекрестка (к северу) находится запертое здание. Зайти внутрь вы не сможете, а вот отдохнуть, спрятавшись за зданием, – вполне реально.

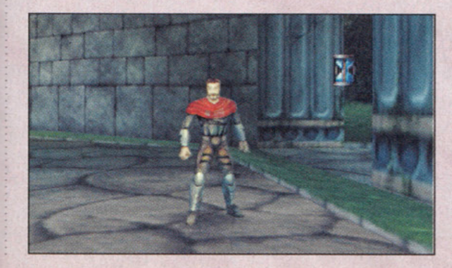
Отправляемся в Арнику.

Арника (Arnika)



1 - башня Чернокнижника
2 - разбитый корабль
3 - постоялый двор (Тели)
4 - голографический мук
5 - выход из локации
6 - Майлс
7 - космопорт
8 - оружейник
9 - храм
10 - банк
11 - магазин (Анна Лам)
12 - база HLL

У входа в город, у фонтана (вода - лечебная), стоит Myles. Он предложит вам миссию типа "спасение за вознаграждение". Слуги Dark Savant'а неподалеку от места крушения захватили красивую женщину. Нужно ее освободить. Соглашайтесь и сразу же рекрутируйте его.



Входите в город, на первом же перекрестке сворачивайте направо и топайте до космопорта. Щелкните на табличке и взламывайте замок. Войдите в ближайшую дверь и изучите анализатор записей полета (flight recorder analyzer).



Выходим наружу и заходим в соседнюю дверь (лифт). Жмем на кнопку.



На втором этаже подбираем чип и исследуем электронное устройство. Спускаемся в лифте на первый этаж, собираем предметы на территории космопорта и уходим. На космический корабль "Каллисто" в этой серии игры мы не попадем.

Оказавшись за оградой, поворачиваем на запад и идем до первого перекрестка, поворачиваем на север. Идем вдоль стены дома, поворачиваем за угол и спускаемся по наклонному коридору на нижний уровень храма (Lower Temple). Сворачиваем в первое ответвление коридора (на восток) и проходим в зал с синими гобеленами. Установленная здесь статуя способна частично восстановить запасы магии персонажей.



Взламываем замок на восточной двери. По коридору доходим до тяжелых дверей, за которыми находится комната с синими колонами. За дверьми группу ждут призраки. На полу валяется специфический ключ в форме колеса, который подойдет к двери на первом уровне монастыря.

Возвращаемся в комнату с гобеленами и выходим из нее через южную дверь в коридор. Взломайте единственную запертую дверь. Активно ищите предметы – заберитесь на все койки. В добыче



могут оказаться кольца, амулеты, поушены и т.п.

Выйдите из гобеленовой комнаты через главный коридор; как дойдете до развилки – поверните на север. Выходим из храма на поверхность. Переходим улицу и попадаем в магазин оружейника.



Продаем и покупаем. В соседней комнате сундучишко с западней, его можно обобрать. Продавец ничего не имеет против. Также в этом шопе можно поспать в безопасности. А еще здесь удобно выносить савантовцев. Располагаем группу у дверного проема и кончаем их по очереди. Экспа так и плещется.

Напротив шопа, чуть правее, – наклонный проход в центральный храм. Заходим и спускаемся по спиральной лестнице вниз, к бассейну. Если щелкнуть на воде мышкой, будет сотворено какое-нибудь положительное заклинание. А с местным лордом Браффитом можно поболтать и поторговаться.



С порога храма видно большую статую. Прочитайте табличку у ее подножия – разживетесь кое-какими предметами. Да и водичка здесь живая – лечит раны. Отправляемся от статуи на север – к месту крушения. Заходим в разрушенный корабль и собираем предметы, в т.ч. – черный ящик. Готовимся к драке, противника нужно вынести поскорее, чтобы осталась в живых искомая дама - Vi Domina. Болтаем с ней и рекрутируем.



Возвращаемся к центральной статуе.

Отправляемся на северо-запад в таверну He'Li's Inn & Tap.



Обратите внимание на диалог Vi и хозяйки таверны. Исследуйте все комнаты, подеритесь с засадой, откройте все ящики. В одном будет ключ-карта He'Li. Поспите и подлечитесь.

От центральной статуи пройдите на северо-восток к тюрьме. Взломайте замок на дверях. Откройте шкафчики в офисе. Обязательно возьмите документ Marten'a. Нажмите кнопку для снятия силового поля. Аналогичным образом откройте камеры. В центральной – настенная надпись. Прочтите ее и щелкните мышкой на полу около нар. Спуститесь в проход, соберите все предметы и используйте телепортер – группа переместится к центральной статуе.



Зайдите в храм, там Vi поболтает с лордом Braffit. Подлечитесь в бассейне. Выйдите из храма и идите на восток до ближайшего перекрестка, поверните на север и топайте до следующего перекрестка. Здесь находится магазин Анны "Marina and Bait". Зайдите поболтать, а потом исследуйте магазин. Возьмите в сундуке ее ключ-карту. Прикупите продвинутую амуницию для луков и арбалетов. Возвращайтесь к статуе.



К юго-западу находится банк. Поговорите с Lorrac и дайте ей ключ-карту. Она откроет дверь лифта. Заходите и жмите на кнопку, лифт спустится этажом ниже. Три ключа-карты и умение взламывать замки откроют все двери. За дверью в самом конце коридора находится каменный голем – местный страж. Наносит удары средней силы, ничего особенного. Обчистив банк, выбирайтесь в лифте обратно.

От статуи пройдите на север к большому зданию рядом с местом крушения корабля. Пообщайтесь с голограммой Mook. Мы сюда вернемся позже.

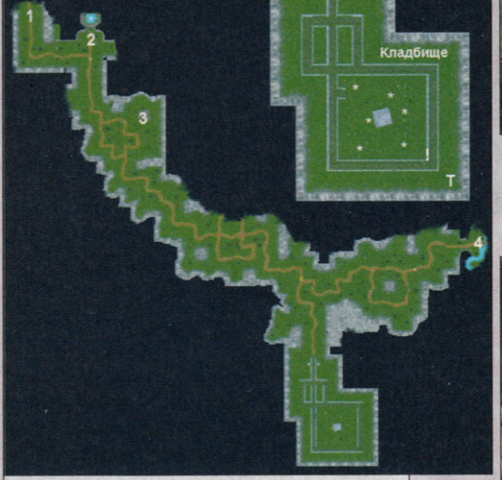
От банка направляемся на запад к базе HLL (две статуи единорога у входа). Так как у вас имеется ID Мартена, то дверь откроется, и вы сможете зайти внутрь. Прямо, потом направо, пока не найдете платформу лифта. Поднимаемся на второй этаж. Разговариваем с Tramain. Возвращаемся на первый этаж и обчищаем шкафчики, которые находятся рядом с комнатой с моделью звездной системы.



Выйдите из базы и отправляйтесь на север, потом – на запад до сломанной стены. Здесь, у башни, придется подраться со слугами Dark Savant'a. На поле боя останется бутыль с NAS-81.

Исследуйте оставшиеся области городишка. Как закончите – уходите на юг.

Дорога Арника-Тринтон (Arnika-Trynton Road)



1 - переход на локацию "Дорога в Арнику"
2 - переход в локацию "Арника"
3 - дом с телепортером на уровень "Нижний уровень утеса"
4 - переход в локацию "Северная пустошь"

От Арники на юг ведет дорога Arnika-Trynton. Единственное здание на ней опять-таки окажется запертым. По пути команду ждет несколько "моно-монстрячих" и комбинированных групп противников. Если видите, что попали в серьезную переделку, из которой не выберетесь без потерь, – применяйте Load.

Также здесь можно встретить Rattus Rattus, который предложит вам работенку. Отказываться не стоит, т.к. после вашего согласия он выдаст вам мушкет, пули и записку. Записку следует вручить владелице банка в Арнике. В ней написано классическое: "Всем стоять! Это ограбление! Несите сюда все ваши денежки". Естественно, выполнять это поручение не нужно.

Если продолжите путь на юг – выйдете к кладбищу со склепом. По кладбищу бродит мумия, ее нужно прибить – получите Mummy dust (можно использовать в Арнике). Обыщите скелет возле склепа – найдете предметы.



В склепе возьмите череп, его тоже можно продать или использовать при изготовлении предмета...

На кладбище также находится первый ретро-донжон игры. Для начала вам нужно щелкнуть на шести надгробьях с начертанными на них синими рунами.



После этого отправляйтесь к юго-западной колонне кладбищенской ограды и вонзите в нее кинжал (Dagger).



Теперь выходите за ограду кладбища. Пройдите к его юго-восточному углу, там появилась грибница белого цвета грибов. Пройдитесь по ней. Вы попадете в специальный ретро-донжон (карты ко всем ретро-донжонам находятся на странице 115).

Монстры здесь покруче, чем на кладбище, непрокачанной группе лучше не соваться даже на самом легком уровне игры. Да и замки полновесные встречаются, один попался аж на восемь штырей. Пришлось его долбать силой, благо, у одного из моих бойцов оказался один процент успеха в таком начинании.

Тринтон (Trynton)



1 - переход в локацию "Дорога Арника-Тринтон"
2 - переход в локацию "Болото"
3 - вход в дерево

Перейдя через мост, найдите Chief Gari и согласитесь ему помочь. Теперь можно идти в Trynton через туннель за его спиной. Щелкните на лестнице, чтобы взобраться по ней. Спуститесь в пещерку по лестнице, вынесите тараканов и соберите предметы. Вылезайте обратно. Пройдите в зеленую комнату и используйте лестницу.

В очередной комнате воспользуйтесь лестницей, ведущей вниз. Расправьтесь с монстрами и соберите предметы. Выбирайтесь обратно. На этот раз по лестнице вверх попадаем в комнату с 4 лестницами.

По трем из них ним можно пробраться в комнаты с монстрами и предметами. Из одной по полосатой веревке выбираемся дальше.

По ближайшей лестнице можно попасть к небольшому бассейну, который при щелчке мышкой выдает случайный эффект (хороший или наоборот). Отправившись по настилу, вы выйдете к замкнутой двери. Взломайте замок, потом взломайте еще один на сундуке и возьмите предметы.

Пройдите дальше по настилу и забирайтесь на площадку лифта. Щелкните на противовесе, вы поднимитесь на верхние ветви Тринтона.

Верхние ветви Тринтона (Trynton Upper Branches)

Эта область называется Second Bough (Вторая ветвь). На перекрестке сверните направо, соберите предметы в комнате. Вернитесь к перекрестку и идите на восток.

На перекрестке топайте на восток в Sanctuary, там вас встретят недружелюбные спрайты. После расправы возьмите пару зеленых лиан (vines). Оказавшись снаружи, щелкните на бассейне и ответьте на вопрос (memory или experience). Получите приращение в экспе и статистиках, а также предмет.

От перекрестка идите на юг, к магазинчику Fuzzfas's Potion Palace; поговорите и прикупите Mystery Potion ("таинственная выпивка" или что-то вроде в русском варианте).

От перекрестка двигаемся на север. На перекрестке – опять на север, получите предмет или два.

Возвращаемся к перекрестку и идем на восток. Войдите в дом, у входа в кото-

Заклинания (сортировка по классу)

Класс	Уровень	Название	Сфера магии	Мана
Alchemist	1	Acid Splash	Water	2
Alchemist	1	Itching Skin	Earth	2
Alchemist	1	Sleep	Air	3
Alchemist	1	Heal Wounds	Divine	3
Alchemist	2	Dracon Breath	Water	4
Alchemist	2	Cure Lesser Conditions	Water	4
Alchemist	2	Blinding Flash	Fire	5
Alchemist	2	Razor Cloak	Earth	6
Alchemist	2	Sonic Boom	Air	6
Alchemist	3	Noxious Fumes	Air	5
Alchemist	3	Knock Knock	Earth	6
Alchemist	3	Whipping Rocks	Earth	6
Alchemist	3	Chameleon	Earth	6
Alchemist	4	Soul Shield	Divine	6
Alchemist	4	Acid Bomb	Water	8
Alchemist	4	Cure Disease	Water	8
Alchemist	4	Fire Bomb	Fire	8
Alchemist	4	Crush	Earth	8
Alchemist	4	Element Shield	Earth	8
Alchemist	5	Body of Stone	Earth	8
Alchemist	5	Toxic Cloud	Air	8
Alchemist	5	Summon Elemental	Divine	12
Alchemist	6	Draining Cloud	Divine	10
Alchemist	6	Boiling Blood	Fire	12
Alchemist	6	Quicksand	Earth	15
Alchemist	7	Tsunami	Water	15
Alchemist	7	Earthquake	Earth	18
Alchemist	7	Death Cloud	Air	20
Все	5	Return to Portal	Air	50
Все	5	Set Portal	Air	30
Mage	1	Light	Fire	1
Mage	1	Energy Blast	Fire	2
Mage	1	Frost	Water	2
Mage	1	Sleep	Air	3
Mage	1	Terror	Mental	3
Mage	2	Shrill Sound	Air	3
Mage	2	Enchanted Blade	Divine	4
Mage	2	Magic Missiles	Divine	4
Mage	2	Missile Shield	Air	5
Mage	2	Detect Secrets	Mental	5
Mage	2	Sonic Boom	Air	6
Mage	3	Shadow Hound	Air	5
Mage	3	Noxious Fumes	Air	5
Mage	3	Fireball	Fire	6
Mage	3	Freeze Flesh	Water	6
Mage	3	Knock Knock	Earth	6
Mage	3	Whipping Rocks	Earth	6
Mage	4	Iceball	Water	8
Mage	4	Crush	Earth	8
Mage	4	Element Shield	Earth	8
Mage	4	Armormelt	Earth	8
Mage	4	X-Ray	Mental	9
Mage	5	Dehydrate	Water	10
Mage	5	Hex	Mental	10
Mage	5	Freeze All	Water	12
Mage	5	Summon Elemental	Divine	12
Mage	6	Blizzard	Water	12
Mage	6	Firestorm	Fire	12
Mage	6	Turncoat	Mental	12
Mage	7	Concussion	Mental	12
Mage	7	Nuclear Blast	Fire	18
Mage	7	Asphyxiation	Air	20
Priest	1	Light	Fire	1
Priest	1	Make Wounds	Divine	2
Priest	1	Stamina	Water	2
Priest	1	Heal Wounds	Divine	3
Priest	1	Bless	Divine	4
Priest	2	Guardian Angel	Divine	4
Priest	2	Cure Lesser Conditions	Water	4
Priest	2	Holy Water	Water	5
Priest	2	Web	Earth	5
Priest	3	Armorplate	Earth	6
Priest	3	Magic Screen	Divine	6
Priest	3	Rest All	Water	6
Priest	3	Cure Paralysis	Water	6
Priest	3	Cure Poison	Air	6
Priest	4	Whirlwind	Air	7
Priest	4	Remove Curse	Divine	8
Priest	4	Ring of Fire	Fire	10
Priest	5	Heal All	Divine	10
Priest	5	Purify Air	Air	10
Priest	6	Banish	Divine	10
Priest	6	Lifesteal	Divine	12
Priest	6	Lightning	Fire	12
Priest	6	Resurrection	Divine	30
Priest	7	Falling Stars	Earth	16
Priest	7	Restoration	Divine	16
Priest	7	Death Wish	Divine	20
Psionic	1	Mind Stab	Mental	3
Psionic	1	Sleep	Air	3
Psionic	1	Heal Wounds	Divine	3
Psionic	1	Terror	Mental	3
Psionic	2	Insanity	Mental	5
Psionic	2	Slow	Water	4
Psionic	2	Cure Lesser Conditions	Water	4
Psionic	2	Detect Secrets	Mental	5
Psionic	2	Shrill Sound	Air	3
Psionic	3	Hypnotic Lure	Fire	5
Psionic	3	Mindread	Mental	8
Psionic	3	Psionic Fire	Fire	6
Psionic	3	Chameleon	Earth	6
Psionic	4	Ego Whip	Mental	8
Psionic	4	Eye for an Eye	Divine	7
Psionic	4	Haste	Fire	8
Psionic	4	Armormelt	Earth	8
Psionic	5	Psionic Blast	Mental	10
Psionic	5	Hex	Mental	10
Psionic	6	Might to Magic	Divine	12
Psionic	6	Pandemonium	Air	12
Psionic	6	Prismic Ray	Fire	10
Psionic	6	Turncoat	Mental	12
Psionic	7	Cerebral Hemorrhage	Mental	12
Psionic	7	Mind Flay	Mental	18
Psionic	7	Prismic Chaos	Fire	15

Рецепты Механика (Gadgeteer)

Соединение легких арбалетов
Lt. crossbow + Lt. crossbow = Doubleshot crossbow (L35 Engineering)
Doubleshot crossbow + Lt. crossbow = Tripleshot crossbow (L70 Engineering)

Соединение предметов

1-й предмет	2-й предмет	Результат	Эффект	Скилл
Hinged Box	Doll	Jack in the Box	Terror(1)	5
Ptorch	Magnifying Glass	Searchlight	Detect Secrets(1)	15
Empty Bottle	Gunpowder	Noisemaker	Sonic Boom(1)	15
Large Prism	Laser Pointer	Holograph Projector	Guardian Angel(1)	15
Electric Lamp	Oscillator	Strobe Light	Prismic Ray(1)	15
Electric Eye	Loudspeaker	Watchdog Alarm	Shadow Hound(1)	30
Voltage Amplifier	Giant Magnet	Forcefield Generator	Armorplate(1)	30
Glowing Goo	Orange Goo	Lava Lamp	Hypnotic Lure(1)	30
Scanner	X-Ray Chip	X-Ray Scanner	X-Ray(1)	45
Shiny Chrome Plate	Magic Polish	Magic Mirror	Eye for an Eye(1)	45
Metal Belt	Electrode	Invigorator Belt	Superman(1)	45
Jack in the Box	Demon Doll	Demon in the Box	Psionic Blast(1)	60
Electrodes	Lazurite Stone	Regenerating Stone	Heal All(1)	60
Electrodes	High Voltage Transformer	Electroshocker	Resurrection(1)	75
Microwave Chip	Broken Blaster	Microwave Ray	Boiling Blood(1)	75
Chisel	Pendulum	Jackhammer	Earthquake(1)	85
Long Metal Tube	Vacuum Pump	NegatAir	Asphyxiation(1)	85
Hose	Bellows	Water Cannon	Tsunami(1)	85
Pot with Hinge	Porthole	Port-O-Potty	Noxious Fumes(1)	?
Metal Belt	Electrodes	Invigorator Belt	Superman	45
Glowing Goo	Orange Goo	Lava Lamp	Hynotic Lure	30

Готовые к употреблению предметы

Предмет	Где взять	Эффект
Duct Tape	Arnika(Anna)	Paralyze(1)
Lightning Rod	Upper Monastery	Energy Blast(1)
VapoRizer	Bayjin	Instant Death(1)

Местонахождение полуфабрикатов

Porthole	Arnika
Hinged Box	Arnika
Pot with Hinge	Arnika
Doll	Arnika
Hose	Mine Tunnels
Magnifying Glass	Upper Monastery
Shiny Chrome Plate	Trynton Zoo
Broken Blaster	Bayjin
Large Prism	Croc
Loudspeaker	Mt. Gigas
Electric Lamp	T'Rang House
Gunpowder	Umpani Base
Laser Pointer	Lower Marten's Bluff
Electric Eye	Lower Marten's Bluff
Chisel	SouthEast Wilderness
Long Metal Tube	Sea Caves
Pendulum	Upper Rapax Castle
Microwave Chip	Upper Monastery
Bellows	Ferro
Demon Doll	Upper Rapax Castle
Giant Magnet	Trynton
Voltage Amplifier	Croc
Electrodes	Anna (Arnika), Croc
X-ray Chip	Arnika (Spaceport)
Scanner	Mook (Arnika)
Oscillator	Marten's Bluff
Magic Polish	Croc
Vacuum Pump	Bayjin
High Voltage Transformer	Mt. Gigas
Lazurite Stone	SouthEast Wilderness
Metal Belt	SouthEast Wilderness
Glowing Goo	Trynton
Orange Goo	Trynton



1 - лифт
2 - пара зеленых лиан
3 - Fuzzfas (магазин)
4 - зоопарк
5 - Zuzu Petals
6 - врата голубой пагоды
7 - седьмая ветка
8 - архив
9 - оружейная
10 - Мадрас
11 - сломанный мост
12 - пьедестал и шаман
13 - предметы



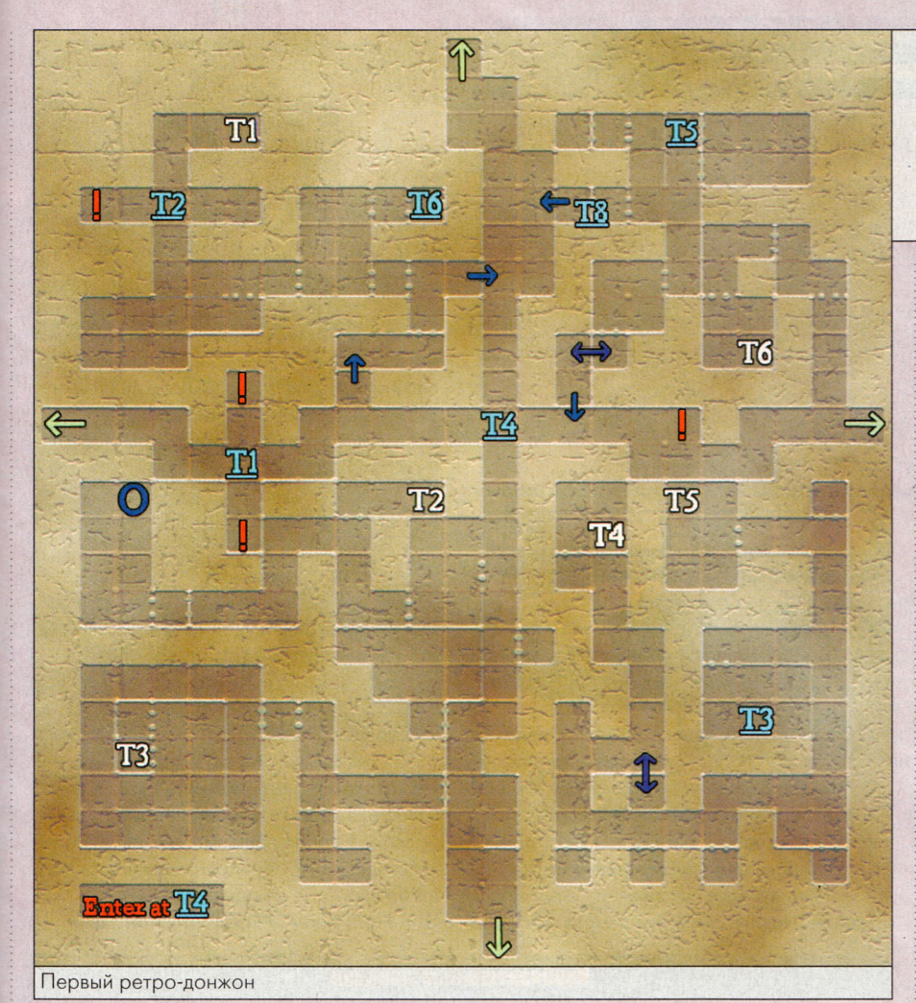
рый путь отмечен красными пятнами. Небольшая драка и сбор предметов.

Продолжайте путь на север.

Добравшись до местного зоопарка, позаботьтесь о том, чтобы достать металлический шар из клетки Bobo. Для этого можно с ним просто подраться, а можно предварительно перемешать мясо в кормушке с какой-нибудь вредной пылью из рюкзака. Не помешает зачистить и остальные клетки.

Если надумаете поспать-восстановиться, то рекомендуется это делать в клетке Bobo. Мне пришлось здесь выдержать несколько схваток подряд (до 20К+ экспы за бой на наиболее сложном уровне игры).





Первый ретро-донжон

TNo - номер телепортера
TNo - назначение телепортера
O - Телепортер-выход из подземелья
! - западня
→ - односторонняя дверь
↔ - двусторонняя потайная дверь
→ - односторонняя потайная дверь
← карта продолжается с другой стороны

Третий ретро-донжон

От зоопарка идем на северо-восток, в здании House of the Rising Elms возьмите лепестки Zuzu Petals.

Справа в нескольких шагах – перекресток. Сворачиваем на восток и внимательно изучаем стенку. За ней есть небольшая площадка с сундуком.



Выходим обратно на настил и сразу же сворачиваем на север. На перекрестке: продолжаем топать на север по уходящей вверх дуге. Встречаемся с Madras.

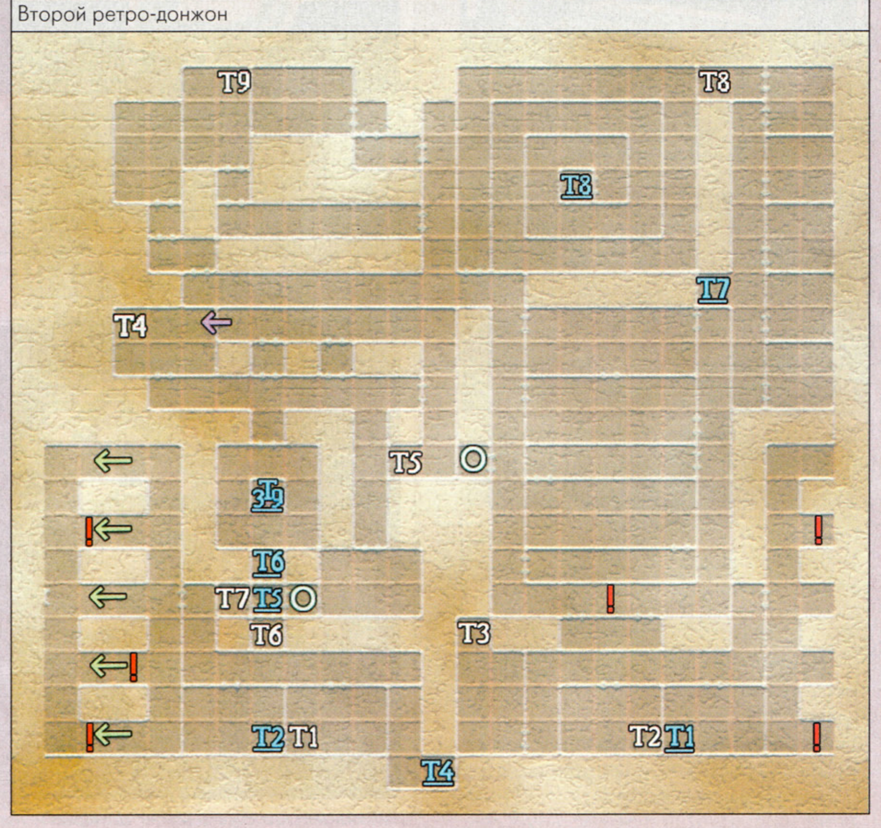
Madras подрядит группу на очередной подвиг – нужно зачистить от крыс шестой уровень. В том числе – от крысматок. При этом он выделит группе коекакие снадобья.

Возвращаемся к последнему перекрестку и сворачиваем направо – к пагоде. Куском синего мрамора открываем дверь. Деремся, не заходя в пагоду, внутри нельзя пользоваться магией. Спим. Напротив входа – архивы. Там магией пользоваться можно. Группу ждет противник.

В оружейной тоже придется подраться. Местный сейф (с 5 защелками) удалось открыть Miles'у, соответствующий скилл которого поднялся к этому времени до 52. Внутри оказалось 2 трапнутых ящика. При первой попытке взло-



Второй ретро-донжон



Предметы, которые можно заказать Ferro

Mirror Armor
Silver Ore - в локации "Туннели рудника"
Obsidian Piece - в локации "Ущелье рапаксов", возле сломанного моста
Locket of Reflextion - разные локации

Vampire Chain
Vampire Bat's Wing - разные локации
Chain - камера заключенного NPC в локации "Ущелье рапаксов"
Heart of a Sorceress - в локации"Юго-восточная глушь"

Ivory Blade
Hogar Tusk - разные локации (пещера в локации "Дикие горы")
Piece of Coral - в локации "Морские пещеры"
Ring of Protection - разные локации

ма из ящика вылез огненный голем. Пришлось загружать сохраненку, во второй раз все обошлось без голема.

Зайдите в третье помещение – "Seventh Bough" (Седьмая ветвь), пройдите на платформу и используйте лепестки Zuzu Petals и поушен Mystery Potion.

Пообщайтесь с местным шаманом. Узнаете про свою дальнейшую участь, а заодно получите 25К экспы (на легком уровне - "только" 8К).

Возвращайтесь к крестообразному перекрестку и отправляйтесь по пути к Fifth Bough. Взбирайтесь по лестнице и выходите из комнаты через проход на север. Идите прямо, пока у вас на глазах не разрушится мост. Свяжите две лианы вместе и используйте результат на сломанном мосте. Двигайте дальше – в область Rattkin Tree (Sixth Bough).

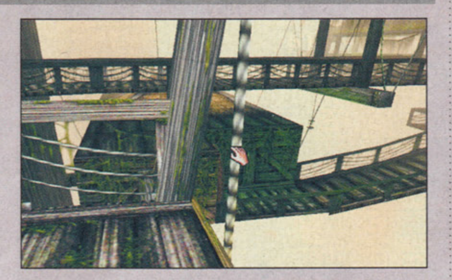


Древо крысолюда (Rattkin Tree)



1 - сломанный мост
2 - веревка
3 - лифт (если на нем спуститься, то можно обнаружить проход на карту **Тринтон**)
4 - Breeder's House
5 - дом Don Barlone
6 - дом с потайным люком в полу

Идите прямо, мимо дома. У жаровни сверните направо. Щелкните на веревке (слева), чтобы спуститься уровнем ниже. Взламываем замок на ближайшей двери (4 защелки). Заходим, осматриваемся. Сюда вернемся позже.



Выходим из дома и идем на восток до следующего дома. Входим. Беседуем с Milano Calzone.

Сообщите ему, что вы ищете Dark Savant. Он отведет вас к боссу - дону Барлоне. Послушайте, что тот скажет до-



ну, с которым также можно поторговаться. Откройте ящик и заберите предметы. В другой комнате возьмите ключ.



Здесь же два ящика – один с западней, второй – со сложным замком. Ничего такого особенного в обоих я не обнаружил. Выходим из дому и - налево. На ближайшем перекрестке поворачиваем на восток. Идем вверх к дому Breeder's House. Там применяем ключ

Необязательные локации



1 - переход в локацию "**Болото**"
2 - статуя
3 - замок
4 и 5 - входы в туннель
6 - переход в локацию "**Дикие горы**"
7 - переход в локацию "**Глушь**"

Юго-восточная пустошь (South East Wilderness)

Центральное место локации - замок со статуями единорогов у входа. Сюда лучше прийти позже, как группа "покрутеет", т.к. внутри находятся уникальные монстры - королева магов (ее сердце может пригодиться для изготовления предметов на заказ) и пара Смертей. После зачистки замка можно будет разжиться неплохим одноручным мечом и парой вещиц для гаджетира.



Глушь (Wilderness Clearing)



В эту локацию можно перебраться из предыдущей. Ничего особенного вы здесь не найдете, на одной из полянок бродит Рэкс - неагрессивный монстр, который не желает общаться с группой. Экспы за него дают тоже совсем немного. Единственная фишка - маленькая пещерка, в которой лежат кое-какие вещички.

1- пастбище Рэкса
2 - переход в локацию "**Юго-восточная пустошь**"
3 - небольшая пещера с предметами

Ratt Key на запертой двери. За нею – две крысоматки и трое крыс-лучников. Драка будет непростой, предварительно хорошенько к ней приготовьтесь. Мою ситуацию опять-таки вырулил бард, инструмент которого свел одного из бридеров с ума, и тот начал долбать сожителя в спину топором. Собираем трофеи.

Возвращаемся по недавно починенному мосту в область Upper Branches. По дороге все встречные крысы будут нападать на группу. Готовьтесь.

Верхние ветви Тринтона (Trynton Upper Branches)

Вернувшись к дереву с лестницей, вы можете отправиться исследовать область на юго-западе. Потом возвращайтесь и спускайтесь по лестнице, чтобы встретиться с Madras. Спросите его о Destinae Dominus (набирайте тему для обсуждения самостоятельно). Madras сообщит вам, кто обладает информацией о Destinae Dominus - это Crock в локации “Болото”.

Пришло время отправляться в болото. Возвращаемся к Rattkin Tree и спускаемся в лифте на уровень Lower Trynton. Спускаемся по веревке и разговариваем с Chief Gari (экспа!). Отправляемся на юго-восток, к переходу в болотистую область

Болото (The Swamp)

Болотные монстры ориентированы на употребление яда и прочих заразных методов. Остерегайтесь наступать на подозрительные темные участки – это местные очаги огненных выхлопов или болотного газа. И то, и другое группе во благо не пойдет.

Двигайтесь по дороге на восток, в этих краях вас должен перехватить Dark Savant. После непродолжительного монолога он оставит на земле поддельный артефакт - ложную Astral Dominae. Прихватите - пригодится.

Расчет возможности изучения заклинания

Для изучения нового заклинания персонаж должен удовлетворять паре условий:
- обладать необходимым уровнем в данном классе магии;
- обладать необходимым скиллом в данной сфере магии.

Минимальный уровень

Чистые “кастеры”: Mage, Priest, Psionic, Alchemist, Bishop.
Гибридные “кастеры”: Monk, Ninja, Ranger, Samurai, Lord, Valkyrie.

Уровень спелла	Минимальный уровень в классе магии	
	Чистые кастеры	Гибридные кастеры
1	1	5
2	3	7
3	5	9
4	8	12
5	11	15
6	14	18
7	18	22

Минимальный скилл в сфере магии

Для того чтобы рассчитать эффективный скилл для конкретного спелла, нужно сложить две величины:
- скилл персонажа в сфере, к которой относится данный спелл (Wizardry, Divinity, Psionics, Alchemy);
- прибавьте 10% от умения персонажа выполнять заклинания в соответствующей специализированной сфере (Fire, Water и т.п.). При этом временные бонусы, полученные за счет всевозможных магических предметов, не учитываются.

Уровень спелла	Минимальный эффективный скилл
1	0
2	15
3	30
4	45
5	60
6	75
7	90

Все не так сложно, как кажется. Пример: маг (чистый кастер) должен обладать 5 уровнем и эффективным скиллом 30 для изучения спелла Fireball (заклинание 3 уровня сферы Fire). Если у него есть 30+ скилл в Wizardry, то все в порядке. Он также сможет выучить это заклинание, если у его умение Wizardry равно только 28, но зато у него есть 20+ пойнтов в умении применять заклинания сферы Fire (правило 10%).

1 - переход в локацию “Тринтон”
2 - переход в локацию “Утес Мартена”
3 - переход в локацию “Юго-восточная пустошь”
4 - Крок
5 - лягушка-гигант (заказ Крока)
6 - переход в локацию “Туннели рудника”
7 - хижины
8 - переход в локацию “Бэйджин”
9 - берег с предметами
10 - мост
11 - примерное место встречи с Чернокнижником





В одном из домов находится Crock, у которого нам нужно справиться о Destinae Dominus. Что ж, он отсылает нас дальше по цепочке. На этот раз нужно спросить у Marten. Зато у Крока можно продать/купить шмотки.

Двигаем группу в проход, ведущий к туннелям рудника. Как только вы туда попадете, присоединенный Miles заявит о желании покинуть группу. Как только он это сделает, то сразу же предложит группе квест: был ограблен банк в Арнике. Грабители встали лагерем между горой Gigas и монастырем...

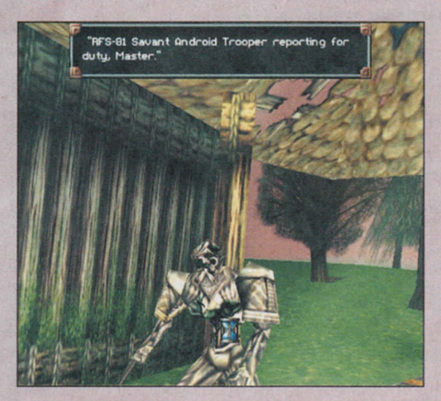
Туннели рудника (The Mines)



1 - переход в локацию “Болото”
2 - RFS-81
3 - база T’Rang
4 - вагонетки
5 - серебряный самородок
6 - переход в локацию “Нижний уровень утеса”

Пройдите по проходу и приготовьтесь к проблемам - противники вас уже ждут. После победы – вылечите андроида RFS-81 с помощью припасенного ра-

нее снадобья NAS-81 (нужно заметить, что точно такую же бутылку я нашел, обойдя вокруг местных домиков). Рекрутируйте его.



Дальше вот какая фишка: группе нужно зачистить все окрестности без передышки на сон. Конечно, можно здесь оставаться долго, набирая экспу, но такое времяпрепровождение надоедает уже через пару дней, поверьте.

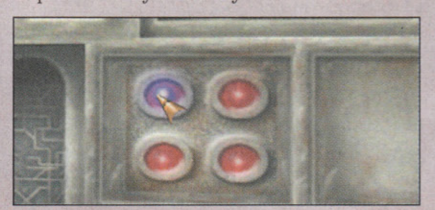
Как вынесете всех неприятелей у домиков, карабкайтесь вверх на горку и топайте по узкой дорожке между скал. Как появятся небольшие камушки вперемешку с кустиками, потритесь около них - один булыжник окажется кнопкой. Если ее нажать, то в скале откроется проход на вспомогательную базу T'Rang Minor Base. Чуть дальше по тропинке будет основная дверь на ту же базу, перед которой на земле лежит металлическая плита. Не становитесь на нее – это западня (валун свалится).



Заходите внутрь и пообщайтесь с Tantris T'Rang, который предложит вам переговорить с неким Z'Ant. Найти последнего можно на территории "Утес Мартена".



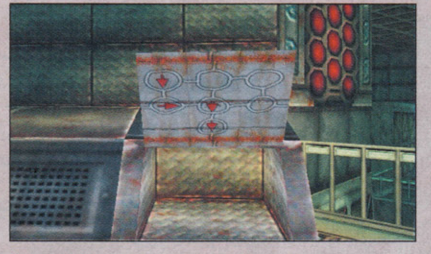
На южной стенке – панель. Нажмите верхнюю левую кнопку.



Инструменты барда

Название	Цена	Вес	Заклинание
Angel's Tongue	500	2	Bless (1)
Arresting Aria	550	3	Freeze All (3)
Banshee's Howl	20000	4	Hex (3)
Bullroarer	650	1	Whirlwind (3)
Chaos Drone	10000	4	Pandemonium (3)
Chromatic Lyre	300	10	Itching Skin (3)
Cornu of Demonspawn	500	7	Banish (1)
Dulcimer of Mending	10000	4	Heal All (3)
Frigid Fiddle	4500	3	Freeze Flesh (3)
Hades Harp	45000	18	Cerebral Hemorrhage (3)
Horn of Fear	250	12	Terror (3)
Horn of Prometheus	25000	7	Fireball (3)
Infernal Horn	45000	2	Nuclear Blast (3)
Jericho Horn	7000	2	Armormelt (3)
Lute of Sloth	1500	1	Slow (3)
Lyre of Cakes	50000	12	Heal All (3)
Mandolin of the Magus	4000	4	Magic Screen (3)
Piercing Pipes	600	4	Shrill Sound (3)
Pipes of Doom	2500	8	Terror (3), 11% Paralyse
Poet's Lute	100	4	Sleep (3)
Renaissance Lute	40000	4	Restoration (3)
Rousing Drums	650	7	Haste (3)
Silent Lyre	5000	18	Silence (3)
Siren's Wail	4000	2	Insanity (3)
Snare of Delay	600	7	Slow (3)
Soulful Sax	800	4	Soul Shield (4)
Strings of Seduction	15000	3	Turncoat (3)
Succubus Song	15000	18	Lifesteal (3)
Viola D'Amore	275	3	Charm (3)

Откроется панель со схемой, которую мы увековечим на следующем скриншоте.

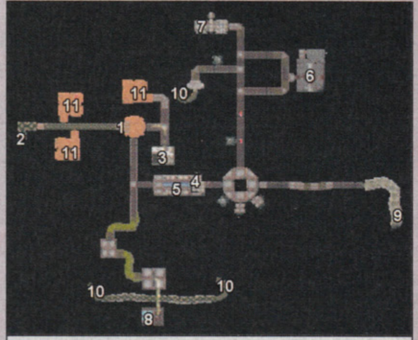


Открываем основную дверь (нажатием кнопки) и осторожно, чтобы не задеть лежащую плиту, выходим наружу. Отправляемся по проходу дальше – к домику с вагонетками (см. карту). Там на стенде вращаем четыре кружка до получения картинки, соответствующей той, что изображена на панели. Забираемся в среднюю вагонетку и дергаем за рычаг (если хотите – побалуйтесь с кругами, исследуйте доступные локации для сбора предметов).



Нижний уровень утеса (Lower Marten's Bluff)

Идем по коридору в центральную комнату. Как войдете – открывайте три двери слева от входа. Т.к. скорее всего



1 - панно-головоломка
2 - дневник
3 - Садок (магазин)
4 - Z'Ant и панель управления (через перегородку)
5 - лифт от пневматической ловушки
6 - лаборатория
7 - переключатель (использовать для саботажа)
8 - телепортер с четырьмя точками выхода
9 - переход в локацию **"Туннели рудника"**
10 - переход в локацию **"Утес Мартена"**
11 - складские помещение (рекомендуется тщательно обыскать)

нормального взломщика у вас к этому моменту не окажется, взламывайте с помощью грубой силы.

Замок четвертой двери откроется с помощью отмычки Pulse Pick, которую вы подберете во второй комнате.

В четвертой комнате пройдите через северный выход и поболтайте с Z'Ant.

Он предложит вам выполнить некую абстрактную миссию. Соглашайтесь. Можно поговорить с ним и о Dark Savant - когда-то давно они были союзниками. А потом Дарк Савант украл артефакт Astral Dominae и смотался на этот самый



Dominus, где и разворачивается наша история. И теперь эти жучилы мечтают только об одном – вернуть безделушку обратно.

Обсудите с ним тему "mission". Нужно принести флаг, украденный с базы Umpani. При этом атаковать этих самых ампани не следует.

Откройте спецотмычкой южную дверь, за ней помещение с лечащей машиной на западной стенке.

Исследуйте дверь, но не открывайте ее сейчас. Откроете позже.

Возвращайтесь в центральную комнату, оттуда идите на север. Откройте ближайшую дверь, а остальные, которые с охранниками, пока не трогайте. Сворачивайте в западный проход и поднимайтесь вверх по лестнице в локацию "Утес Мартена".

Утес Мартена (Marten's Bluff)



1 - переход в локацию **"Болото"**
2 - пещерка
3 - катапульта
4 - мертвый T'Rang
5 - люк (западня)
6 - стрелы (западня)
7, 8 - переход в локацию **"Нижний уровень утеса"**
9 - идол
10 - пневматическая ловушка-пресс

Топайте вперед, придете к комнате с мечом. В центре этого помещения люк-ловушка. Пройдите по периметру комнаты и возьмите меч. Дальше отправляйтесь на юг. Из центральной колонны вылетают стрелы, но пройти так, чтобы группу не задело, не составляет труда. Пройдите на юго-запад и используйте рычаг на стене.

Отсюда идите на восток – там будет лестница на еще один участок локации "Нижний уровень утеса".

Возможности алхимика

Алхимик может смешивать равные количества исходных реагентов (например, берете 4 Light Heals, жмете на кнопку объединения, выбираете 4 Moderate Heals. В результате получите 4 Heavy Heals).

1-й реагент	2-й реагент	Результат	Скилл
Light Heal	Mod Heal	Heavy Heal	15
Mod Heal	Mod Stamina	Pickmeup	20
Poison Reduction	Light Heal	Cure Poison	30
Stink bomb	Boom bomb	Acid bomb	-
Heavy Heal	Cure Light Cond	Cure Disease	-
Ice bomb	Fire bomb	Canned Elemental	-
Light Heal	Bless	Guardian Angel	-
Sneeze Powder	Flash Powder	Pandemonium Powder	-
Dust of Dessication	Concussion Powder	Skeleton Powder	-
Magic Nectar	Renewal	Resurrection Powder	-
Mod. Heal	Mod. Stamina	Pickmeup	-
Rotten Meat	Faerie Dust	Drugged Meat	-
Short Gooda Vine	Short Gooda Vine	Gooda Vine Rope	-
Heavy Heal	Cure Disease	Potion of Renewal	-
Heavy Heal	Heavy Stam	Potion of Renewal	-
Heavy Heal	Cure Disease	Potion of Restoration	-
Heavy Heal	Heavy Stamina	Potion of Restoration	-

Нижний уровень утеса (Lower Marten's Bluff)

Пристроившись за местными процессиями, можно попасть в такие закоулки, где вам совсем не будут рады. Поэтому, ежели не хотите лезть на рожон раньше времени, не пристраивайтесь. Разве что из любопытства.

Пройдя по коридору, сверните налево - в открытую дверь. Здесь установлен переключающийся телепортер. Наша текущая задача – с помощью save/load попасть внутрь запертого дома, который стоит на дороге в Арнику. Там можно взять электрическую лампу и полезную скрипку. Используя аналогичный телепортер, возвращаемся обратно.



На другом конце коридора начинается лестница, которая приведет группу к люку, выходящему на уровень "Утес Мартена".

Утес Мартена (Marten's Bluff)

Пробираемся к катапульте (см. карту) и дергаем за рычаг.

Забираемся по "ложке" катапульты на стену. Спускаемся вниз к телу T'Rang



(к западу – западня со стрелами) и подбираем оторванную руку. Здесь же можно обнаружить пару разноцветных кусков проволоки.



Обыщите замок на предмет сбора халявы. На втором этаже юго-восточной башни на столе стоит идол.



Если вы его возьмете, то один из членов вашей группы исчезнет, его похитят. Возле выхода из комнаты – синие цветы. Подберите их, это своеобразная подсказка.

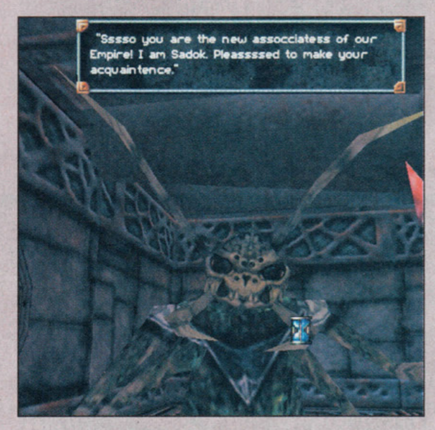


Выходите на север, откройте ворота и подеритесь с толпой сикеров. Скорее всего, их будет много, но благодаря удачной позиции вы их вынесете без особых усилий. Походите за пределами замка в поисках предметов.

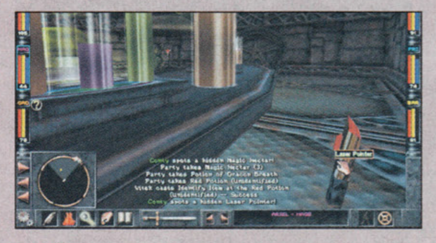
Потом возвращайтесь и становитесь на площадку подъемника (между движущимися стеклянными панелями). Как только панели придут в движение, площадка опустится на "Нижний уровень утеса".

Нижний уровень утеса - Тринтон - Арника

Проходим к западной двери и открываем замок с помощью отрезанной руки. Щелкните на картине для получения информации. От нее двигайте на север, в комнате с большим панно сверните на восток, потом – на юг – к комнате торговцев T'Rang. У Sadok есть классные предметы на продажу.

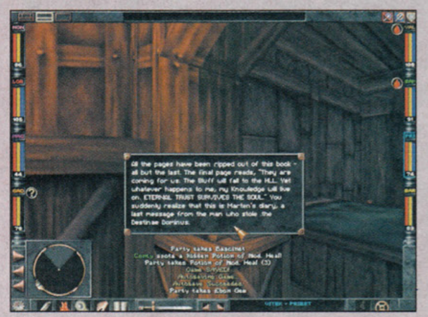


Обыщите тщательно комнату, найдете лазерную указку.



Как закончите – выходите из комнаты и топайте на север, в складское помещение. Его также нужно хорошенько обыскать. Мне попался здесь шлем +20 Intellect, не считая прочих поушенов и пандеров.

Возвращайтесь в комнату с большим панно, щелкните на нем. Отгадайте загадку (это единственное место в русской версии, где пришлось вводить ответ на русском языке - "Мартен") и двигайтесь на запад. Исследуйте область и в последней комнате прочитайте дневник и запомните написанное на его единственной странице.



Выбирайтесь из этой локации (пройдите назад на подъемник, например) и отправляйтесь на север – опять в болото.

Болото

Пробирайтесь к дому Crock'а – именно здесь растут голубенькие цветочки, которые мы обнаружили на месте исчезновения "согруппника".

Поговорите с Кроком, можете сразу его и убить (похититель как-никак). А можете выполнить его квест – найти и извести гигантскую лягушку. Для этого вам нужно отправиться на северо-запад к мосту, перейти через него, а потом топать на восток, в специальное болотное местечко.



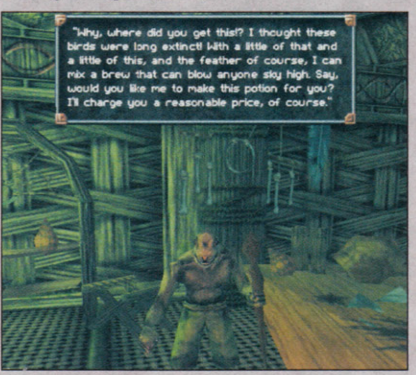
Имеет смысл заскочить к лягушонку на всех парах, чтобы было место для кастования элементала. У противника имеется любопытная атака – он проглатывает оппонентов (элементалов – в том числе). Те некоторое время продолжают жить у него в утробе, а потом отдают концы. Поэтому лягушонка желательно прикончить в ускоренном темпе. Подберите оставшуюся на месте схватки огромную ногу (у всех французов слюни здесь текут ручьем) – это доказательство вашего подвига. Отнесите ее Кроку.

Я не стал убивать мерзавца из чисто меркантильных соображений. Только во время последней встречи наш торговый оборот составил порядка 50 тысяч монет. Он получил лягушачью ногу и привел Гайку (моего пропавшего ранее гаджетира). При этом придумал историю, что его хотели подставить: заперли ее в комнате на втором этаже, а он только что ее обнаружил. И тут группа получила кучу экспы.

Пора идти в Тринтон.

Тринтон - Верхние ветви Тринтона - Древо крысолюда

Пробирайтесь на уровень "Верхние ветви Тринтона". Если вы нашли на болоте синее перо – отдайте его Fuzzfas, за определенную плату он выделает из него взрывчатый поушен (если не лень к нему возвращаться).



Отправляйтесь к пятой ветке, а оттуда – на юг, к постаментику, на который можно водрузить идола.



Ставьте его на место, откроется дверь. Заходите побазарить с шаманом. Сначала он спросит, кто вас послал (Marten), а потом попросит подтвердить (ETERNAL TRUST SURVIVES THE SOUL).



Теперь он уверовал, что вас послал Marten, а потому выдает группе ключ Serenity Key. Проверьте другие комнаты на предмет халявы и отправляйтесь на уровень "Древо крысолюда".

В первом же здании справа примените ключ на двери и перебейте группу местных воров. Дважды щелкните на панели, лежащей на полу. Откроется прикрытый соломой проход. Наступите на солому – группа провалится в комнату посланца.



Возьмите шлем Helm of Serenity и другие вещи из ящика. Возвращайтесь к Fuzzfas (если давали ему синее перо), заберите поушен (Of Dragon Breath) и покиньте Тринтон. Пора вернуться в Арнику.

Арника

Цель посещения – шопинг перед дальнейшими подвигами. Да и не исключено, что местный оружейник сможет кое-чего склепать из принесенных вами полуфабрикатов.

Нижний монастырь

Пора отправиться в монастырь и открыть ключом в виде колеса от телеги ту самую дверь, которую мы видели ранее.

За ней – усыпальница местного монастырского оружейника, который пригото-



вил особенное оружие для борьбы с демонами. Собираем трофеи. Покидаем монастырь и топаем к Т-образному перекрестку к юго-востоку от запертого здания. Поворачиваем на север и направляемся в локацию "Северная глушь".

Северная глушь (Northern Wilderness)



* - шесть рун на елках
\# - камень для включения телепортера во второй ретро-донжон. Рядом - лагерь бандитов
1 - переход в локацию **"Дикие горы"**
2 - переход в локацию **"Лагерь Ампани"**
3 - переход в локацию **"Дорога Арника-Тринтон"**
4 - пещерка

Северные пустоши ничего особенного из себя не представляют. Буферная территория, отсюда можно попасть в лагерь ампани и Дикие горы. Также здесь есть пара местечек с кучей предметов – лагерь бандитов и остров на озере. В лагере находится предводитель воров, у которого можно отобрать артефактный алмазище.

Также в этой локации имеется второй ретро-донжон. Чтобы в него попасть, нужно сначала щелкнуть на шести рунах, которые нарисованы синей краской на елях (на карте обозначены звездочками). После этого в камень, который находится рядом с бандитским лагерем, нужно воткнуть короткий посох (Short Staff). Появится телепортер - кольцо грибов.

Примечание: информацию о существовании этого донжона я раздобыл уже под самый занавес прохождения. Не исключено, что именно из-за этого мне так и не удалось обнаружить в локализованной версии игры оружия, которое соответствует короткому посоху Short Staff в родной версии. Пришлось вновь инсталлировать английскую версию и проверять донжон на доступность. Проверил, все функционирует штатно. Наличие короткого посоха в локализации было подтверждено представителем "Буки" Владимиром Миняевым (которому пришлось специально порыться в игровых ресурсах), за что ему отдельное спасибо.



Лагерь Ампани (Umpani Base Camp)

Поговорите с рядовым Panrack. На все его вопросы дайте отрицательные ответы, после этого он разрешит вам пройти внутрь форта.

В ближайшем здании (пивнушка + шоп) прикупите флаг (квестовый предмет).

В бараках – множество шкафчиков и ящиков, из которых можно достать кучу предметов. Ничего супер-пупер, правда. Да и ловушек многовато.



Идем к сержанту Balbrak и записываемся в местные вооруженные силы. Получаем у него пропуск первого уровня. Отправляемся к сержанту Rubble, отдаем ему пропуск и готовимся проходить курс молодого бойца в виде полосы препятствий. Впереди вас ждет пара аркадных моментов, а также группа манекенов и замок с тремя штырьками. Сохраните игру.

На выходе из испытания получите пропуск с доступом класса 2 и предложение доложиться сержанту Balbrak для получения дальнейших инструкций. Используйте пропуск на замке и отправляйтесь к сержанту.

1 - сержант Balbrak
2 - казарма
3 - интендант (шпион) и магазин
4 - бар
5 - переход в локацию **"Северная пустошь"**
6 - курс молодого бойца
7 - вход в подземный горный комплекс





Он потребует от вас исследовать базу T'Rang и принести ему неоспоримое доказательство ваших успехов. Предъявите ему руку T'Rang (он ее не возьмет). Группа получит 40000 экспы и пропуск третьего уровня. На то, что вы все сделали мгновенно, этот носорог внимания не обратит. Также он вам сообщит о том, что существует два предмета, похожих на Astral Dominae. А еще вы теперь сможете заново экипироваться (вам предоставлен "кредит" на складе в размере аж 2500 монет) и пройти новый тренинг у сержанта Rubble.

Да, я присоединил к группе рядового Sparcle. Эта самочка trynnie – скаут всего-то шестого уровня, зато как она будет быстро набирать опыт в такой компании...

Идем в модерновое темное здание и используем пропуск сначала на входном замке, а потом – на пульте лифта. Поднимаемся на уровень пещер горы Гигас.

Пещеры горы Гигас (Mt. Gigas Caves)

Это еще одна буферная зона, в которой группа встретит новых монстров, найдет кое-какие предметы и решит пару головоломок. Чтобы пробраться сразу



1 - лифт к лагерю Ампани
2 - нажимная плита, открывающая проход 3
3 - потайной проход в стене (ящик)
4 - энергетическая станция
5 - склад
6 - ящик
7 - лифт на следующий уровень пещер
8 - ящик
9 - ящик
10 - яма с веревкой, фонарь
11 - ящик
12 - яма
13 - яма с веревкой
14 - слабая стена и ящик
15 - люк с веревочной лестницей
16 - ящик на подуровне с хорошей начинкой

на следующий уровень – топайте в южном направлении до крестообразного перекрестка, оттуда – на восток и дальше по туннелю до Delta Hub. Отсюда – на юг, через большое помещение, на т-образном перекрестке – на запад, войдите в лифт и опять примените пропуск на пульте.

Верхние пещеры Гигас (Mt. Gigas Upper Caves)



1 - лифт
2 - выход на летную палубу
3 - помещение для персонала
4 - панель управления тренировочным процессом (Service Panel)
5 - тир
6 - переход в локацию Bayjin Shallows
7 - казарма
8 - слабая стена
9 - HUMPAWHAMMER – портал, переносящий группу в запертый дом между монастырем и поворотом на Арнику. В доме можно найти мушкет и пули, а потом вернуться обратно, воспользовавшись аналогичным устройством
10 - двери, преграждающие доступ в штабные помещения
11 - генерал Ямир со свитой
12 - штабная комната

В этой локации придется потрудиться. Ориентируясь по карте, пройдите к сломавшейся машине (Service Panel). Сначала доломайте ее – поместите пропуск на стеклянную панель. Теперь нужно ее починить – проводка всего три. Не хватайтесь за два сразу – будет КЗ. И еще: синий кабель не может быть первым, а зеленый не может быть последним в этой операции.

После этого опять примените пропуск. Отправляйтесь на восток - в тир, где нас ждет сержант Rubble. Он выдаст вам ракетный ланчер и предложит уничтожить три мишени. Тут есть одна маленькая фишка, без которой это вам не удастся сделать. Персонажа, вооруженного модерновым оружием, нужно переставить в самую голову группы. Иначе может возникнуть ситуация, когда будет невозможно завязать бой.

Из комнатушки у задней стенки тира возьмите ракеты.

Вернитесь к ближайшему крестообразному перекрестку и пройдите на север – к сержанту Rubble. Новая задача – перебить за ближайшей дверью (Covert Ops) пять монстров и завладеть пятью флагами.

Первый – Morax. Рекомендую сразу же наложить на группу все магические щиты.



Последним будет джинн, который после гибели оставит группе на память глаз.



Недалеко от места последней схватки ждет сержант Rubble. Доложите ему о выполнении задания. Он заберет у вас флажки и предложит поговорить о дальнейшем прохождении службы с сержантом Balbrak.

Сержант выдаст вам послание от генерала Yamir'a, адресованное представителям расы Mook, расквартированным в Арнике. В нем содержится предложение об альянсе. Задача группы – доставить его по назначению, причем вам запрещены силовые решения проблем.

Арника - Гора Гигас

Пробираемся в Арнике к зданию с голографическим представителем Mook и вручаем ему послание.



Проходим в здание и беседуем с Screg, который выдаст группе письмо с подтверждением альянса. Идем в ближайшую дверь и подменяем поддельной Astral Dominae настоящий артефакт Chaos Moliri.

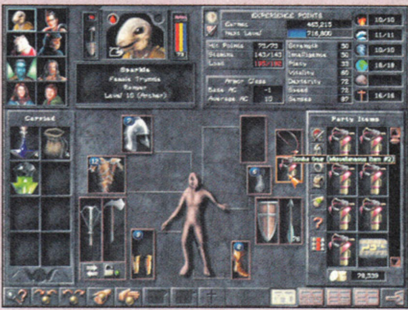
В этом здании на втором этаже находится псионик 9-го уровня, который готов присоединиться к группе. Для этого нужно подняться на подъемнике на второй этаж. Пока этого не делайте, просто соберите все халявные предметы.

Возвращаемся к сержанту Balbrak в лагерь ампани. Передаем ему полученное письмо и получаем пропуск 5-го уровня. И 160000 экспы...

Отправляемся в гору, на уровень верхних пещер, к генералу Yamir'u. Получаем пропуск 6-го уровня и задание: отправиться в локацию Bayjin и приволочь оттуда сержанта Glumph. Предварительно нужно пройти курс тренировок у сержанта Rubble по обращению с подводным снаряжением.

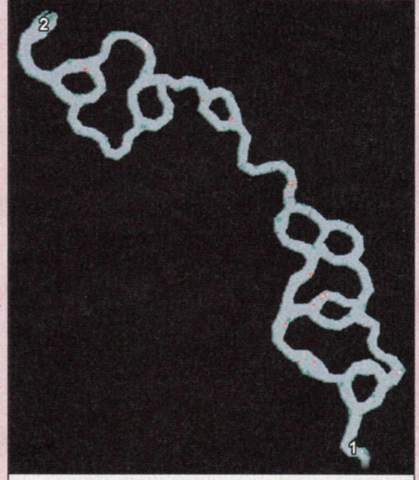
Отправляемся к Rubble (вы не забыли побывать в соседней комнате и изъять из шкафчиков все мало-мальски полезное?).

Но сначала группе нужно приложить новый пропуск к панельке нашей старой знакомой железяки. После чего проходим (от крестообразного перекрестка – на юг) к вновь открывшемуся отделению пещеры с доступом к воде. Докладываем сержанту, который предлагает экипировать акваланги. Берем их в будке на берегу и помещаем каждому чару в слот для случайных предметов.



После этого поговорите еще раз с сержантом, который сообщит группе, что тренировки закончились, так и не начавшись. Пробирайтесь под водой в Bayjin, один их туннелей как раз туда ведет. Да, кстати, магия сферы огня под водой не работает. Такие вот напутствия. Забираемся под воду.

Подводные пещеры Гигас (Mt. Gigas Water Caves)

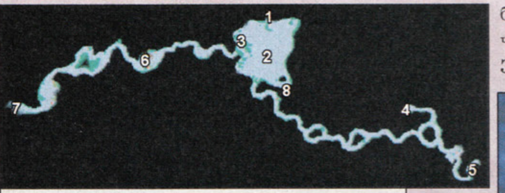


1 - переход в локацию "Верхние пещеры Гигас"
2 - переход в локацию "Бэйджинская банка"

Шуруйте на юг, юг, юг. Будут новые монстры и немного предметов. Похоже, локация придумана специально для того, чтобы помурыжить группу. Рекомендуется использовать штучки типа X-Ray, чтобы маневрировать и уходить от схваток.

Бэйджинская банка (Bayjin Shallows)

Перво-наперво постарайтесь смыться от морской драконихи Nessie. У нее куча HP и пренеприятные атаки всех видов.



1 - переход в локацию "Подводные пещеры Гигас"
2 - Несси
3 - медальоны погибших бойцов
4 - пещера с неплохими предметами (но и их охрана весьма впечатляет)
5 - переход в локацию "Морские пещеры"
6 - затонувший корабль (сундук)
7 - переход в локацию "Бэйджин"
8 - пещерка

Прежде чем попытаться ее забивать, прокачайте группу-то, заполучите заклинания массового лечения и пр. А пока прячьтесь за камушками, применяйте спеллы Hide и Shadow (ежели можете, конечно). Направление движения (вначале держитесь у западной стены) – на юг. По пути поднимите ID-бирки погибших, только имейте в виду, что генералу их будет недостаточно. Как доползете до пузырьков, они перенесут группу в проход, по которому можно добраться до Bayjin. По пути вам встретится затонувший корабль; как победите охрану из монстров – проверьте содержимое ящика на палубе. Мне в нем попался VapoRizer (Instant Death для Gadjeteer).

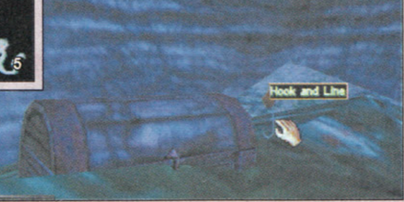
Воспользовавшись следующим проходом (начинается немногим дальше первого, забираться также с помощью пузырьков, можно и во время боя, дракониха за группой не полезет), пробираемся в морские пещеры. По пути могут встретиться монстры с мощными физическими и психическими атаками, к встрече с которыми нужно тщательно приготовиться. Не исключено, что вам придется их просто "обмануть" – кастуйте X-Ray и используйте раздвоения прохода, чтобы убежать от схватки (в нужном направлении, естественно). Мы же не навсегда, мы же еще вернемся.

Морские пещеры (The Sea Caves)



1 - переход в локацию "Бэйджинская банка"
2 - разбитая лодка
3 - ключ от усыпальницы
4 - шипастые сапожки
5 - лаз с веревкой
6 - усыпальница Мартена

Выбравшись на благословенный берег, разводим костер и сушим одежду (шутка). Сворачиваем направо и идем до ближайшей пещеры. Главная задача – найти в ней веревку с крюком. Это несложно.

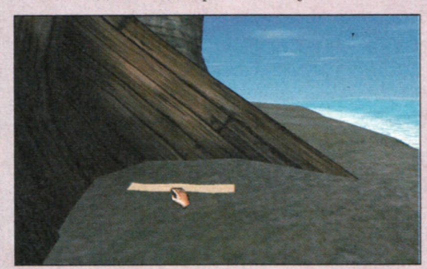


Заберите все предметы и выходите из пещеры. Чуть дальше на берегу я нашел Long Metal Tube.

Поворачиваем на север, топаем аж до места, где находим на берегу Sledgehammer.



Продолжаем топать по берегу до разбитой лодки. Подбираем доску.



Возвращаемся на северо-восток, заходим во вторую от планки пещеру - узкий проход с песчаным дном, довольно резко уходящий вверх. Как дойдете до кирпичной стены - примените на ней Sledgehammer.



Дверь пока не трогайте. Пройдите на восток, на т-образном перекрестке сверните на юго-восток. Дальше группа проскользит по гладкому камню на уровень ниже. Отдохните и топайте до открытого места, над которым в потолке имеется отверстие. Игра сообщит вам об этом. Забросьте наверх крючок с веревкой. И выбирайтесь по этой снасти в центральную комнату.



Здесь группе придется попотеть. Босс, призраки, адамантиновые слаймы - такой зверинец не всегда выносится с первого (или десятого раза). Готовьтесь загораживаться элементалами и использовать припасенные на базе запасы консервированной маны.

После победы исследуйте южный выход из большой пещеры, найдете ящик (с крутым замком - задействованы все штырьки). Неплохие шмотки ждут того, кто его вскроет.

Потом исследуйте восточный выход, щелкайте на всех скелетах. Сначала будут появляться предметы, а потом духи, у которых предметы нужно будет отвоевывать. Среди предметов - ключ от усыпальницы Marten'a.



Еще один подарок от скелетов - Spiked Boots (одеваем обязательно!): и защита неплохая, и скользить не дают. Возвращаемся в центральную пещеру и направляемся на запад. Бросаем доску поперек провала.



По коридору вскоре доберемся до усыпальницы Marten'a. Позаботьтесь о том, чтобы персонаж, на котором одет шлем Helm of Serenity, располагал хотя бы одним пустым слотом в личном инвентори. Выберите этого персонажа, чтобы при разговоре с Мартеном он оказался активным автоматически.

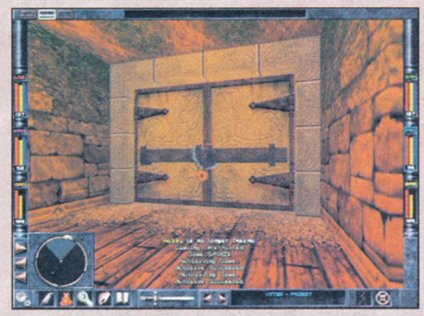
Вот вы и встретились с призраком Мартена. Он спросит вас, кого вы ищете. Ответ - Marten. Следующий вопрос: "Что вы ищете?" Ответ - Destinae Dominus.



Получите артефакт, а также ключ от ворот, ведущих в морские пещеры, - Sea Caves Gate Key. Если Destinae Dominus автоматически не окажется в личном ин-

вентори персонажа, владеющего шлемом Serenity Helm, - переложите его туда. После этого группа избавится от сумасшествия.

Идите в центральную комнату, а оттуда - на север, к воротам Sea Caves Gate.



Пробираемся по подводным проходам в Bayjin.

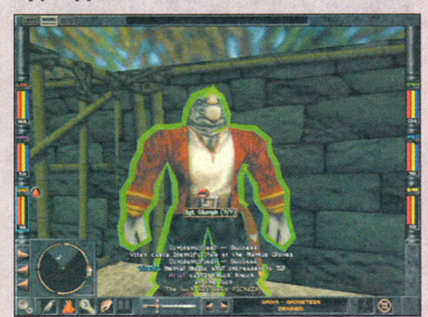
Бэйджин (Bayjin)



1 - переход в локацию "Бэйджинская банка"
2 - упавший корабль
3 - хижины
4 - переход в локацию "Болото"
5 - ящик

Группа выйдет из воды внутри скелета еще одной динозаврихи. Дальнейшая задача проста - выносим всех, кто приносит экспу. Начинаем слева от выхода. Обратите внимание, что здесь же, возле скелета, удобно отдыхать лежа (спать). Попотеть придется довольно долго, пока не вынесете всю живность, ошивающуюся у трех домиков на берегу. С помощью X-Ray определите, в котором из них сидят союзники - (зеленые точки). Туда и вломимся в первую очередь.

Освобождаем сержанта Glumph и рекрутируем его.



Беседуем с умирающей представительницей расы Higardi - Ja'nette. Берем ее флаг (отнесите его в Арнику, лорду Брафиту - получите экспу).



Топаете дальше по берегу, используя хижины как доты. Вскоре выйдете к еще одному обломавшемуся космическому аппаратику. Внутри нужно взять черный ящик и кое-какие предметы для гаджетира (мне попалась вакуумный насос и сломанный лазер). Локацию зачищаем полностью.

Возвращаемся к генералу. Получаем кучу экспы и расстаемся с сержантом.

Очередное задание - не дать T'Rang'ам получить подкрепление с космического корабля.

Отправляемся в локацию "Утес Мартена" (но сначала я разыскал в казарме и опять присоединил к группе рядового Спаркла, уж больно она прикольна). После этого я разыскал Vi (она оказалась в магазине He'Li в Атнике) и также присоединил ее к группе. Что интересно, пришлось заплатить He'Li за молчание: она знает, что группа все еще работает на двух хозяев - и на Umpany, и на T'Rang.

Нижний уровень утеса

Есть три варианта возвращения в сии места:

- с помощью портальной магии (если вы раньше выставили здесь портал);
- с помощью портала, что находится в здании, расположенном между Арникой и Тринтоном;
- пешочком.

Выбирайте наиболее подходящий. Рядовой Спаркл отказалась следовать сюда вместе с группой, у нее, видите ли, свои приказы по этому поводу.

T'Rang'ам пока не нужно знать, что мы ведем двойную игру. Поэтому отдаем их вожаку флаг Ампани и получаем (кроме экспы) еще и новое задание. Нужно прикончить убийцу Rapax Assassin. Но так вот запросто его не взять, нужна приманка. Таковой станет парфюм Rapax Perfume, который можно прикупить у Crock'a, обитающего на болоте. Если раньше не прикупили - отправляйтесь за духами.

Вернувшись назад, примените духи на висящей над подъемником кукле (ее можно привести в "рабочее" положение с помощью рычага в соседней комнате, там еще красная иконка имеется для обозначения), выйдите из комнаты и приготовьтесь захлопнуть западню. Как только ассасин-рапакс зайдет к наживке - щелкните на пульте управления стеклянными дверями. Ловушка захлопнется. После этого включите пресс. Прихватите голову несчастного в качестве доказательства выполнения квеста. Отдайте ее Z'Ant. Очередная миссия приведет вас в Арнику.

Арника - Утес Мартена

В Арнике отдайте Screg письмо T'Rang'ов, а при желании - присоедините мука-псионика со второго этажа. Вернитесь Z'Ant и покажите ему Chaos Moliri, получите экспу и следующий квест.

В свое время Dark Savant сбил два звездолета, причем на местах падения валяются черные ящики (в Арнике - битый, а в Bayjin - нормальный). Задача - определить координаты космического корабля Dark Savant.

Отправляемся в космический комплекс в Арнике и закладываем исправный ящик в анализатор.



Получаем координаты корабля Dark Savant: 1X 1Y 2Z. Поднимаемся на второй этаж соседнего здания и вставляем блестящий металлический шар в устройство.



Из предложенных программой вариантов выберите Calculate и введите полученные ранее координаты последнего местонахождения корабля - "1 1 2". Машина выдаст результаты расчета 10:24.

Пора возвращаться к заказчику за экспой и новым заданием. Z'Ant'y нужно сказать две вещи:

- "coordinates";
- "10:24".

После этого он выдаст очередной квест: нужно пообщаться с шпиономпредателем в лагере Ампани, а потом просаботировать взлетную полосу.

Тринтон

Пришло время еще раз посетить Тринтон и прикупить/отобрать Astral Dominae у Don Barlone. Если придется - убейте мафиозную крысу.

Дальнейший путь группы лежит в локацию Mountain Wilderness.

Дикие горы (Mountain Wilderness)

Эта локация представляет собой проход к Ущелью рапаксов (Rapax Rift). После моста направляйтесь по дорожке к первому перекрестку, сверните на север и поднимайтесь вверх - для разговора (торговли) с Bela.

Помимо этого крылатого товарища, на карте есть еще три места, которые



1 - переход в локацию "Юго-восточная пустошь"
2 - переход в локацию "Rapax Rift"
3 - кольцо рун, открывающее доступ в третий ретро-донжон
4 - вход в бункер
5 - пещера с обороняющимися монахами с Ансельмом во главе
6 - Бэла
7- пещера за водопадом
8 - переход в локацию "Северная пустошь"



стоит обозреть, - две пещеры и бункер. В первой пещере патруль рапаксов готовится прикончить пару странников (и, скорее всего, прикончит, если вы играете на сложном уровне). Как свершите правосудие - соберите предметы, мне попались недурственные кольца. В пещере за водопадом группу никто не ждет, просто соберите халяву. А вот в бункере засел Death Lord при поддержке пары вредных черепушек. Тут можно применить небольшую хитрость: не показываясь полностью из коридора, кастаните нечто глобальное (типа Firestorm), чтобы у Death Lord'а появился к вам неподдельный интерес. А все другие товарищи пусть кастуют защиту от всего на свете и опрокидывают бутыльки со всевозможными усилителями. К вам в коридор лорд не полезет - рост не позволяет, а с незначительной дистанции ваши арчеры и маги уложат его раунда за три. Черепушки могут мешать всевозможными давлениями на психику, но хитов у них меньше сотни, долго не протянут.

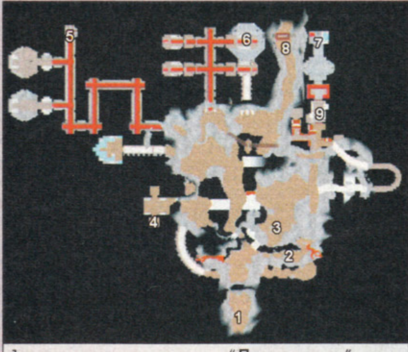


В местный ретро-донжон попасть существенно проще, чем в пару предыдущих: все руны собраны в одном месте. Нажимайте их и втыкайте в алтарь длинный меч (Long Sword). Опять появится кольцо грибков, вы уже знаете, что с ним нужно делать.

Отправляемся к переходу в локацию "Ущелье рапаксов".



Ущелье рапаксов (Rapax Rift)

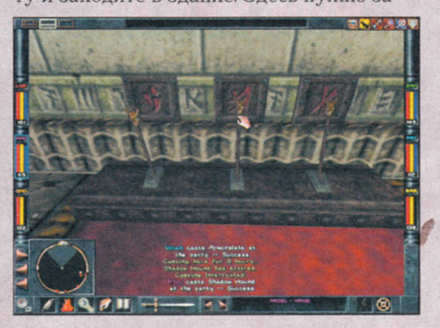


1 - переход в локацию "Дикие горы"
2 - кусок обсидиана
3 - клетка с посохом
4 - рапакс Rafe
5 - телепортеры
6 - Al-Sedexus
7 - Sanctum
8 - переход в локацию "Задний двор замка"
9 - западня

Готовьтесь противостоять монстрам, которые "на ты" со стихией огня, и рапаксам всех мастей и специализаций.

На первом же перекрестке сверните на запад, вы выйдете к камере, в которой находится рапакс Rafe. Чтобы открыть дверь, установите средний переключатель стрелкой вниз. Парень расскажет вам страшные вещи про местную владычицу Al-Sedexus и попросит принести ему Посох Смерти (он же - Посох Праха, привет переводчикам). С его помощью рапакс излечится от болячки. А вы огребете экспу и узнаете, как получить доступ к Al-Sedexus. Хотя вы и без этого мимо нее не пройдете.

Возвращайтесь в коридор и пробивайтесь на восток через туннель к закрытым камерам. Опустить мостки поверх лавы можно с помощью местных рычагов. Открыть же камеры вы пока не в состоянии. Двигайте дальше по подвесному мосту и заходите в здание. Здесь нужно зачистить от монстров и предметов все комнаты (и получить в процессе ключ Sanctum key и палочку Flamequencher Wand - это тоже своеобразный ключ. Комната будет замкнута на замок максимальной сложности). В конце коридора находятся рычаги, управляющие решетками в камерах.



Подергайте за них и вернитесь к камерам. Соберите вещички и не пытайтесь присоединить к группе заключенных, они все шибко напуганы и просят о смерти.

Возвращайтесь по мостику к зданию и спускайтесь на уровень ниже по весьма отвесному спуску слева от входа. К западу - вход в туннель. Щелкните на свае, это приведет к небольшому обвалу, благодаря которому вы сможете перебраться через заполненный лавой туннель в соседний проход.



Пробирайтесь вверх по коридорам, пока не выйдете к паре телепортеров. Заходите в северный.



Используйте ключ Sanctum key на дверях и сворачивайте направо, в U-образный коридор. Тут вас ждет куча местных бойцов при поддержке кучи местных магов, поэтому приготовьтесь тщательно. Как выйдете из коридора - отправляйтесь к полыхающей неподалеку клетке. Примените палочку Flamequencher на замочной скважине, хватайте посох и ключ. Тут-то к вам и пожалует Lava Lord. Неприятный парень, весьма устойчив к магии. Приготовьтесь прижаться к скале и скастовать ему достойного соперника-элементала. Скорее всего, последний окажется за спиной у первого, что даст элементалу ощутимые преимущества при нанесении ударов.



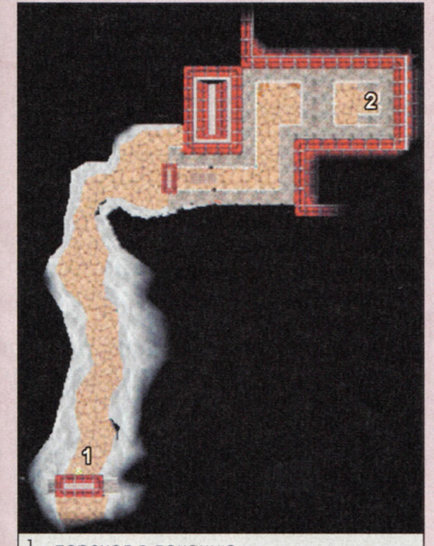
Возвращайтесь к U-образному проходу, выходите из него направо. Ваши персонажи заметят подозрительный проход-ловушку. Если пройти без подготовки - из разинутых пастей скульптур хлынет лава. Справа от прохода на стене есть панель. Откройте ее и щелкните на механизме. Западня отключена. Идите на север, пока не окажетесь в палате с кучей жриц. Когда куча исчезнет - берите камень Beckoning Stone.

Возвращайтесь к телепортатору, заходите в него, а потом - в другой телепортатор.

Подойдите к двери и примените на ней Beckoning Stone. Статуя El Dorado соскочит на землю и попытается устроить вам конкуренцию. Скастуйте элементала и зайдите ей за спину. Как победите - заходите внутрь и поболтайте с "голосистой" Al-Sedexus. Она томным голосом сообщит группе, что не в настроении сегодня кого-либо убивать, и растворится в воздухе.

Выбирайтесь на свежий воздух и топайте налево к переходу в локацию "Задний двор замка".

Задний двор замка (Rapax Castle Courtyard)



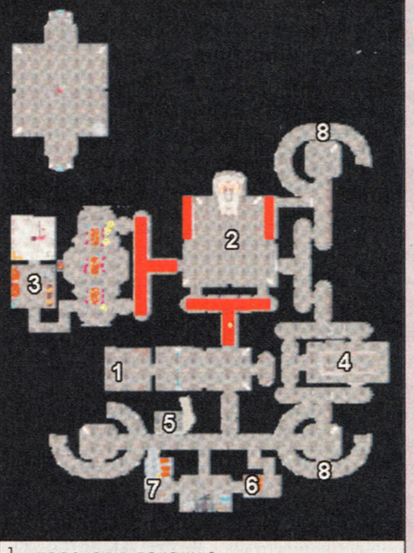
1 - переход в локацию **"Ущелье рапаксов"**
2 - переход в локацию **"Главный уровень замка"**

Эта область представляет собой незамысловатый переход к следующей локации. На втором этаже можно собрать коекакие бомбы, поушены и пр.

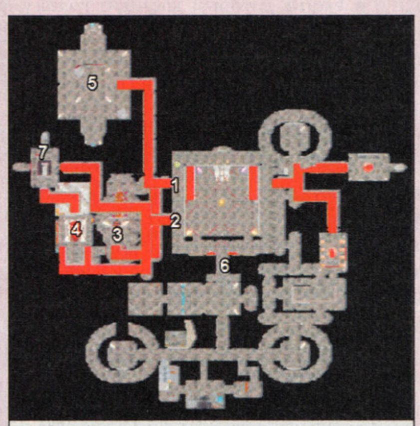
Главный уровень замка (Rapax Castle Main Level)

Танцуем от прихожей. Проходим вперед и сворачиваем в левый коридор, который выведет нас в тронную комнату. Из нее быстро уходим в западный выход и спускаемся вниз. Проходим через столовую, кухню и попадаем в комнату пыток (по крайней мере, здесь висит замученный тринни). Подбираем нестандартную емкость с Pickled Trynnie.

Возвращаемся в прихожую. Теперь сворачиваем направо, на Т-образном перекрестке - налево (восток) и сразу же на юг - в оружейную. Тут заправляет Ferro, которому нужно отдать Pickled Trynnie.

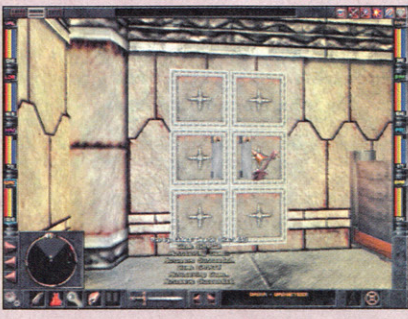


1 - переход в локацию **"Задний двор замка"**
2 - тронный зал
3 - кухня
4 - бассейн
5 - сокровищница
6 - Ferro (магазин)
7 - оружейная
8 - лестницы



1 - Saydin
2 - Surdan
3 - Al-Adryian
4 - алтарь
5 - колонна
6 - переход в локацию **"Верхний уровень замка"**
7 - комната с книгой и телепортером в локацию **"Пик Восхождения"**

В ответ группа получит Armory Key. Проходим на запад, забираемся на платформу подъемника. Применяем только что полученный ключ на двери оружейной.



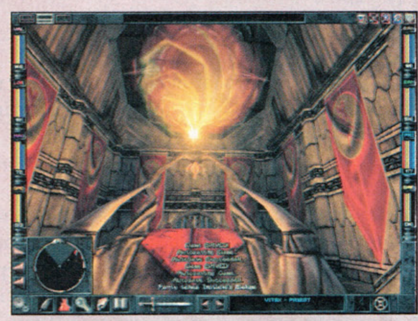
Собираем урожай и возвращаемся к прихожей, а оттуда - в тронную комнату. Кстати, тщательно поищите около трона, там должно лежать колечко Ring of Life (Vitality +5). Поднимаемся по одному из наклонных проходов этажом выше. Находим рапакса по имени Surdan и отвечаем "Yes" на заданный им вопрос. Он откроет юго-западные врата. Заходим в них и беседуем с Al-Adryian.

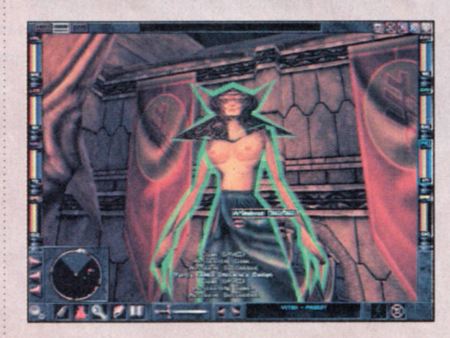


Выходите обратно и поговорите со вторым рапаксом - Saydin. Скажите ему, что вас послал Al-Adryian, заплатите за вход и приступайте к очередной проверке крутизны. На пьедестале возьмите бирку Initiate's Badge. Поднимайтесь вверх по наклонному проходу и топайте по красной ковровой дорожке. Приготовьтесь к дракам, потом приблизьтесь к центральному светильнику. Группа опустится в первую тестовую комнату, щелкните на рычаге и прикончите пару земляных элементалов. Поговорите с Al-Asaiz. Ответ на ее загадку - "flesh" или "skin." Заберите одежонку из центральной колонны и приготовьтесь к драке с двумя водными элементалами. После победы решите очередную загадку от очередной дамы - Al-Madeus. Ответ - "mind".

Получите в награду шлем и приступайте к схватке с огненными элементалами. Ответ на очередной вопрос - "heart", получите кинжал. Воспользуйтесь телепортером в углу помещения и вернитесь в комнату с колоннами, где Al-Adryian выдаст вам темный нектар Dark Nectar.

Экипируйте персонаж мужского пола тремя полученными Canezou-предметами. Выходя из комнаты Al-Adryian, сверните направо и поднимитесь по наклонному проходу к вратам. Примените бадж на замке на стене, врата откроются. Заходите и двигайтесь в алтарную комнату.





Последние миссии за обе расы, а также способ их примирения

Во время первого прохождения мне удалось сохранить игру на обе расы вплоть до выдачи заданий на последние квесты. Во время второго Z'Ant каким-то образом вычислил двойную игру, и мы тут же стали врагами. Сначала я вынес все местное население, а потом выполнил последнее задание генерала ампани. Для этого понадобилось:

а) отправиться в самую "северо-западную" комнату и перевести переключатель на красную зону;

б) пообщаться с управляющей панелью, которая находится рядом с тем местом, где торчал Z'Ant - за перегородкой. Происходить это общение будет с помощью "разговорного" интерфейса. При этом последовательно введите в поле для набора тем разговора два слова "Power" и "Increase".

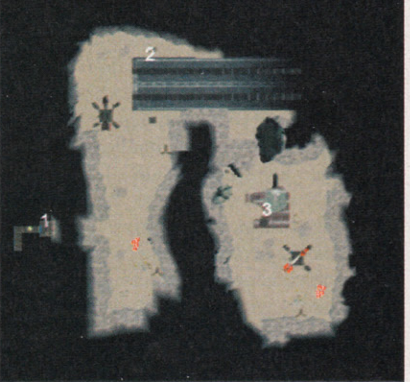
Миссия выполнена, расплодившийся на корабле молодняк, не имея возможности переправляться на планету, просто погиб в собственных нечистотах.

Не забудьте также напоследок посетить местную лабораторию (одно из помещений, куда ранее вам был запрещен доступ). Код для замка - 740.

* * *

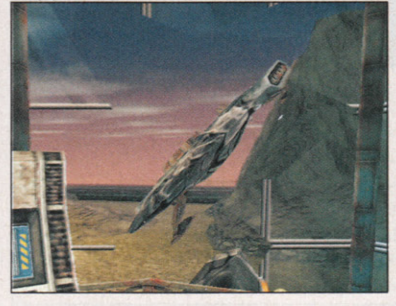
Саботаж посадочной полосы ампани нужно провернуть следующим образом. Для начала потребуется сказать резиденту продавцу-сержанту Kunar следующие слова: "Destiny arrives tonight". Он снабдит группу поддельными документами и пропуском высшего уровня (если откажется - своруйте у него эти вещи). Проходите в высокое темное здание и примените пропуск на входе и в лифте, который доставит группу в пещеры горы Гигас.

Двигайте на юг к следующему лифту, который вывезет вас "этажом" выше - на верхний уровень пещер горы Гигас. Проход на взлетную полосу недалеко от лифта - сначала идете на восток и сразу же на юг. Используйте еще раз пропуск-подделку и выбирайтесь на свежий воздух.



1 - вход/выход из локации
2 - крюк
3 - пункт управления

Направляйтесь на север и отцепите северный крюк, которым зацеплен кабель, протянутый поперек полосы. Пройдите дальше по полосе и заходите в пункт управления. Поднимитесь по железной наклонной рампе и щелкните на пульте. Введите фразу "transfer to base".



Упсссс... Корабль ампани грохнется на горы, скорее всего, что при этом пострадает и ваша группа. После этого все ампани проникнутся к группе заслуженной неприязнью.

Отправляйтесь к Z'Ant за наградой и экспой.

* * *

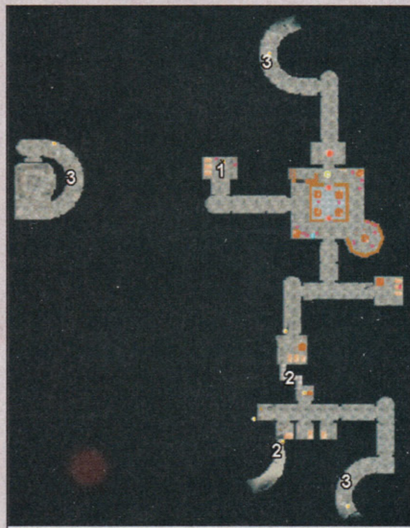
В случае если вам удалось сохранить хорошие отношения с обеими расами, существует возможность их помирить. После разговора с принцем T'Rang вернитесь в локацию "Дикие горы". Здесь появился лагерь рапаксов, в котором на гауптвахте сидят представители обеих рас. Освобождаете их и немедленно принимаете в вашу группу, после чего посещаете генерала и Z'Ant'а. Правда, при этом вы окончательно рассоритесь с рапаксами. За эту наводку - отдельное спасибо главстратегу Веселову.

Примените темный нектар на алтаре. Появится Al-Sedexus. Она тоже любит задавать вопросы, правда, совсем не наводящие. Отвечайте теми же ответами, которые использовали во время недавней инициации.

Когда же она спросит о том, кого вы собираетесь принести ей в жертву, щелкните на персонаже (на обозначении класса), который экипировал Canezou-предметы. Дама одобрит ваш выбор, и группа вырубится на непродолжительное время на фоне охов и вздохов. Как все очухаются, избранник отпустит в адрес Al-Sedexus комплимент (это в "родной" версии, в локализованной он отделается достаточно левой фразой о "мотыльке в пламени свечи").

Пройдите через вновь открывшиеся двери в комнату с книгой и поговорите с Al-Adryian. Здесь же торчит доступный для найма рапакс - Sexus. Решайте сами, нужен он вам или нет.

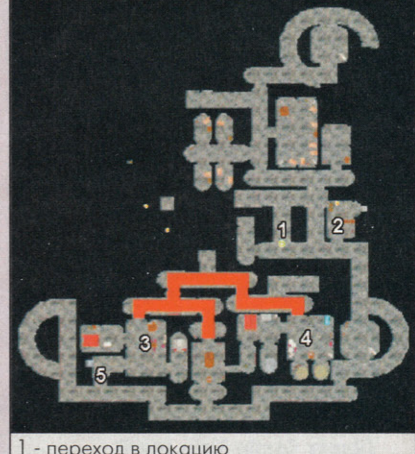
Рекомендую исследовать подземелье замка, в тюрьме, в комнате, где торчит рапакс-надзиратель, есть рычаг, открывающий потайной проход к группе напившихся (а потому - агрессивных) рапаксов. В одной из соседних комнат торчит местный констебль, у которого можно стащить ключ от сейфа.



1 - констебль
2 - потайные проходы
3 - лестницы

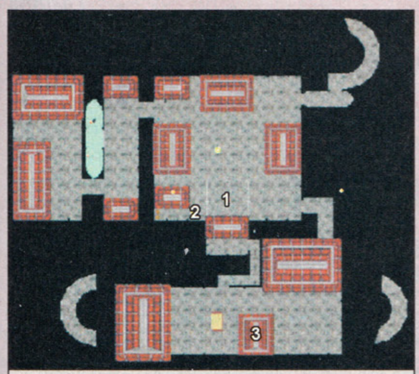
Вернитесь на второй ярус тронной комнаты, пройдите к центру южной стены - там находится переход на Rapax Castle Upper Level.

Верхний уровень замка (Rapax Castle Upper Level)



1 - переход в локацию **"Главный уровень замка"**
2- комната констебля (сейф)
3 - покои короля
4 - покои королевы
5 - "проходная" стена в покоях короля

От точки выхода на уровень направляйтесь на десяток метров на восток - к комнате констебля. Если чуть ранее раздобыли его ключик, открывайте сейф, там лежат три расписки, по которым позже можно будет получить недурственные вещички. Потом пройдите по коридору на запад и, свернув направо, выходите на крышу. Заходим на платформу, на запа-



1 - платформа
2 - рычаг, открывающий клетки
3 - комната принца

де откроется проход - можно будет взять ключ. Берем ключ и идем дальше по коридору до конца. Сворачиваем на восток и идем вниз, налево, направо (вниз), налево, направо (на восток) и вверх по дуге - к зоопарку. Обходим клетку со скорчерами и забираемся в голубоватый коридор. Выйдя из него, открываем дверь ближайшего домика - Prince's Playroom (взламываем замок). Заходим за статую и щелкаем на ключе заводного механизма.

После этого щелкаем на копье, которое держит в руках статуя. Подходим к кровати и прыгаем в открывшийся люк. Со стола берем ключ к королевским апартаментам - King's Apartment Key. Дергаем рычаг у дверей и выходим. Идем по красному ковру, на первом Т-образном перекрестке сворачиваем направо и идем по красному ковру до упора - выйдем к апартаментам королевы Queen's Apartments. Исследуем ближайшие помещения. Находим тело рапакса, вещи (обязательно берем бумагу Queen's Deposit Slip), неработающий телепортер. Одну дверь пока открыть не удастся.

Выходим из апартаментов и возвращаемся по ковровой дорожке к Т-образному перекрестку. Проходим на запад к покоям короля. Возле деревянного стенда в углу в стене имеется малозаметная замочная скважина.

Примените ключ King's Apartment Key - откроется дверь в комнатушку с порталом, ведущим в башню Dark Tower. Применяем возле телепортера заклинание Set Portal. Отправляемся в Dark Tower. Зачищаем помещение от прислужников Саванта-Книжника и исследуем панель управления бомбой.

Нажимаем на квадрат, потом - на треугольник. Бомба обезврежена, а группа получает 500000 экспы.

Если вы применили портальные штучки, то дальше действуйте так. Поместите расписку королевы (Queen's Deposit slip) в трубу в закоулке комнаты трофеев короля.

В открывшейся нише возьмите ключ королевы.

Таким же образом можно обменять на предметы все расписки, взятые в сейфе в комнате констебля (крутая воровская кепка, амулет и мощный шест бо для самурая).

Вернитесь в ее апартаменты. Там открываем новым ключом дверь, которая во время предыдущего посещения оставалась закрытой. В сундучке берем кучу предметов, в т.ч. - Ornate Metal Rod (с его помощью можно активировать портал в Арнику).

Выйдя из королевских покоев, сразу сворачиваем направо и поднимаемся по проходу к дверям. Применяем ключ королевы. Двигаемся вверх к игровой площадке принца.

На южной стене зоопарка есть рычаг, которым можно открыть клетки. Из убитого живоглота выпадет ключ зоопарка, которым можно открыть местную подсобку (при примененном заклинании "поиск секретов" я нашел здесь щит "Крыло Дракона" и еще кое-какие шмотки).

В клетке с пикусами после драки можно подобрать соответствующее яичко.

Можно еще побродить по не посещенным ранее комнатам замка с целью сбора полезных предметов.

Возвращаемся в зал El Dorado в Ущелье рапаксов: пора убивать Al-Sedexus. В противном случае ее любовник останется "хекснутым" до конца игры со всеми вытекающими. Вполне вероятно, что подружка успеет вызвать подмогу, причем довольно существенную.

Потом возвращаемся в замок, в комнату с книгой и порталом. Телепортируемся в локацию "Пик Восхождения".

Пик Восхождения (Ascension Peak)



1 - телепортер в локацию "Главный уровень замка"
2 - статуи
3 - первые врата
4 - первый храм
5 - Amit и Peewee
6 - вторые врата
7 - второй храм
8 - третьи врата
9 - входы в пещерный проход
10 - третий храм
!!! - финальная схватка (космический портал)

Выходите из телепортерного туннеля на запад и топайте до Т-образного перекрестка. Оттуда - на север до обширного открытого пространства со статуями в центре. Дальнейший путь - на восток, но сначала нужно взломать замок на преграждающих дорогу вратах. Открываем их и следуем на север. Поговорите с Amit и откупитесь от барыги (или готовьтесь подраться с гигантским элементалом Peewee).

Лично я подрался, этот самый Peewee не так часто попадает по прокачанной по параметру скорости группе. Продолжаем топать по тому же пути, пока не придем к первому храму.

Зайдите в него и пройдите чуток вперед. Появится Aletheides.

На его вопросы ответьте "knowledge" и "man" - откроется портал. Очистите ближайший ящик от содержимого и проходите в портал. Положите на подставку Destinae Dominus и опять заходите в портал (который на этот раз выведет группу к тем самым статуям на открытом пространстве).

Отправляемся к замкнутым воротам на юго-западе. Отмыкаем их и топаем по каменистому пути на северо-запад. Деремся, деремся, деремся. Добредаем до второго храма, где нас опять-таки ждет Aletheides.

Ответы на его вопросы "change" и "Dark Savant". Устанавливаем на подставку Chaos Moliri и возвращаемся к статуям на открытом пространстве.

Проходим на запад, отмыкаем ворота и уходим влево на Т-образном разветвлении. Направляемся на северо-запад к входу в пещеру. Проходим ее насквозь и топаем дальше к третьему храму.



На этот раз нужно ответить "life" и "Phoonzang". Устанавливаем Astral Dominae на подставку и вновь возвращаемся к статуям. Проходим во второй раз в проход на западе. На этот раз придерживаемся правой стороны. Пробиваемся к космическому порталу. Там нас поджидает Чернокнижник, который собирается взрывать планету. Не получится: бомбу-то мы успели обезвредить. Негодник скрывается в портале, а нам нужно следовать за ним для финального выяснения отношений.



Три концовки на выбор. Состав вашей группы будет сохранен в специальном файле.

Yashma

Философические тетради

Что подарить человеку, у которого все есть? Человеку, который уже играл во вторую "Арканию", Wizardry, первые Lands of Lore, голдбоксы, Eye of Beholder, Daggerfall, MM3 и 6, Planescape, BG1–2... (список можно дополнить).

Что подарить человеку, у которого все есть?

Неумолимый здравый смысл подсовывает самый очевидный ответ: "ЯДУ". Ведь больше ему ничего и не нужно.

Чувство самосохранения предлагает компромиссный вариант: склянку с водой из Леты (только не с водкой – это не наш метод!). Выпить – и все забыть. Но предварительно оставить на видном месте записку примерно следующего содержания: "Я ОЧЕНЬ ЛЮБЛЮ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, особенно такую-то, такую-то и такую-то..." Потом – к компьютеру и играть, играть, играть... Играть в "Арканию", играть в "Визардри", играть в "Плейнскейп"... Поиграл – выпил, поиграл – выпил...

Но, к счастью, есть еще и Надежда. Она поднимает свою слабенькую голову и тихим сладким шепотом обещает: "Вот-вот, вот сейчас, вот буквально на следующей неделе какой-то известный или неизвестный разработчик все-таки явит нам Идеальную Игру". Готовы ли мы к ней? Узнаем ли мы ее?

Вы готовы?

Вопрос о готовности игроманской массы к Идеальной Игре отнюдь не праздный. Об этом можно судить хотя бы по дискуссиям, которые с завидной регулярностью разгораются на рпгшном форуме навигаторского сайта. Не так давно его посетителей попросили ответить на невинный внешне вопрос: "От какой игры вы не смогли бы сейчас оторваться?" Наивный (или коварный) интервьюер рассчитывал, видимо, что каждый респондент добросовестно составит краткий конспект Идеальной Игры, как он ее себе представляет. Игры, которая еще не существует в реальности, а только снится и бередит душу смутными желаниями.

Вместо этого на голову автора вопроса посыпались названия конкретных игр, которые в свое время раз и навсегда покорили сердца посетителей форума. Вновь перечислять весь этот список не имеет смысла (см. выше). Попытки вернуть обсуждение в конструктивное русло не возымели успеха. Чуть ли не пытками удалось вытянуть из ярой поклонницы пресловутой "Аркании" сенсационное признание, что она ни за что на свете не оторвалась бы от какого-нибудь... "арканоида". Любители первого и второго "Фоллаутов" мечтают... правильно, о третьем "Фоллауте", который был бы – внимание! – не хуже своих предшественников. Да и сам любопытствующий форумист в своей попытке показать пример конструктивного мышления не смог удержаться от сравнений с шедевром: дайте ему что-нибудь "даггероподобное", а потом попробуйте оторвать...

Вывод, который напрашивается сам собой, звучит несколько парадоксально: большинству игроков, несмотря на все их заявления (в которые они сами, как правило, искренне верят), вовсе не нужны новые Идеальные Игры, ибо лучшие игры в своей жизни они уже отыграли. Мыслями они живут в прошлом – в той счастливой поре невинности, когда все игры (или, по крайней мере, большинство) были любимыми. Отсюда рецепт: та самая склянка с водой из Леты. А лучше – неограниченный их запас (вместе с пачкой писчей бумаги – для памятных заметок), чтобы сакраментальный вопрос, во что играть, отпал до конца жизни...

О странностях любви

Трудно, ох, как трудно покорить сердце матерого игрока (или игрока, который считает себя таковым).

Вот начинает разработчик делать Игру с большой буквы и мечтает стать автором настоящего шедевра, который поразит даже бывалых игроманов – совершенством графики, небывалым качеством озвучки, глобальностью сюжета, необычайно сложной, но в то же время удивительно стройной игровой системой. И не просто мечтает – старается по мере сил эту мечту в жизнь воплотить. Фоны ему рисует художник масштаба Леонардо да Винчи, даже самого завалящего персонажа озвучивает звезда шекспировского театра, за литературную часть отвечает модный писатель, при жизни занесенный в сонм гениев. Плюс на полставки приглашено светило медиевистики – консультировать по проблемам реалистичного воссоздания средневекового оружия... Ни одна мелочь не забыта. Все – для них, для игроманов. Месяцы, а то и годы напряженной работы, ведра пота, душа, без остатка вложенная в любимое детище...

И вот игра готова. С замиранием сердца разработчик отдает ее на суд игроков. А те ничего – играют, днями и ночами от компьютера не отходят, как говорится, живут в игре. Качают персонажей, экспериментируют с классами, увлеченно исследуют потаенные уголки огромной игровой вселенной. Но при этом в самый интимный момент, когда, казалось бы, наступило полное единение с Игрой, не преминут заметить противным голосом: "А система боев... того... в "Визардри"-то получше была". Или еще хуже: "Неплохая игра, но... ИМХО... не шедевр". А то и перечислят с занудливой дотошностью, откуда что позаимствовано: мол, уши от "Аркании", глаза от "Бехолдеров", нос от "Даггерфолла", а хвост и вовсе от "Лендз оф Лоре".

Обидно это слышать разработчику. Ну, просто до слез. Руки опускаются, а глаза ищут веревку с мылом. Особенно тяжело переживают те, кто душой еще не зачерствел. Слоняются они, как неприкаянные, все норовят доморощенным "экспертам" в глаза заглянуть, вопрошают с тоской: "Ну чем она лучше?" И очень редко получают аргументированный ответ. Чаще – бессвязные объяснения, суть которых обычно сводится к тому, что "первая (или как вариант: тридцать первая) любовь, она не забывается, и не просите".

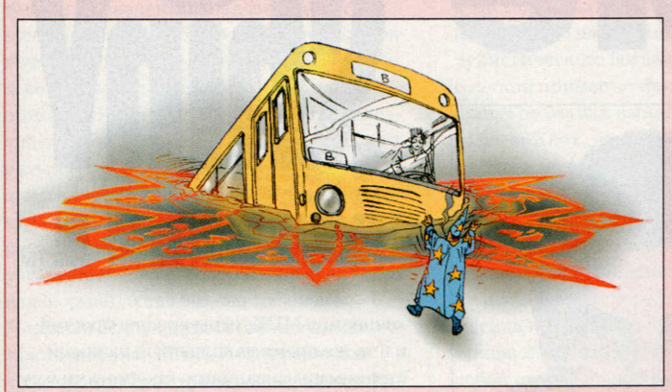
Вот такой вот феномен. Ученые бьются над решением этой загадки, и некоторые уже очень близки к ее решению! В одном немецком журнале как раз третьего дня опубликовали подробное исследование, выполненное по заказу и на средства Лиги Обиженных Несправедливой Критикой Игроделов. Мы сами не видели, нам сосед в очереди за "Троном Баала" рассказал. Осталось выучить немецкий, и все – тайна раскрыта. Следите за нашими публикациями.

Проблемы хронотопа

Так и представляю себе группу особо нервных читателей, которые вжались в спинки своих стульев и замерли в ожидании безжалостного приговора. Вот сейчас я занесу свой топор и скажу, как отрежу: "Идеальной Игры нет!"



Заклинание: Summon Автобус



Level: 1

Требуемые материальные компоненты:
1 зажигалка
1 пачка сигарет.
Необходимый навык: Smoking.
Место: работает только на остановках.

Процесс. Выйти на остановку. Достать сигарету. Достать зажигалку. Прикурить. Затянуться. Курить, не забывая стряхивать пепел, до конца (предел устанавливается самостоятельно). Ждать появления автобуса.

Amazing Success: автобус суммонится с первой же затяжкой (вероятность 5% и менее).

Brilliant Success: автобус суммонится на первой трети сигареты.

Success: автобус суммонится до того, как сигарета докурена.

Marginal Sucess: автобус суммонится до того, как сигарета докурена, но в него невозможно влезть.

Minor Fail: в автобусе оказывается контролер.

Fail: сигарета докурена, а автобус так и не засуммонился. В таком случае иногда помогает вербальный компонент - магические слова: "Твою мать, где же этот долбанный автобус?"

Minor Misconjure: вместо автобуса суммонится троллейбус или трамвай. Как правило, это не мешает успешному отъезду.

Misconjure: вместо автобуса суммонится маршрутка.

Major Misconjure: суммонится ненужный автобус/троллейбус/трамвай/маршрутка.

На случай, если сигарета и вербальный компонент не сработали, имеется два возможных варианта развития событий. Некоторые советуют немедленно скастовать заклинание еще раз с целью дальнейшего суммона. Другая школа полагает, что, раз не сработав, заклинание не будет действовать некоторое время, в течение которого вполне возможен самопроизвольный суммон автобуса.

Внимание! Не стоит применять это заклинание для суммона метропоездов. Во-первых, они и сами по себе суммонятся с завидным постоянством, хотя ближе к ночи довольно редко. Во-вторых, это действие чаще всего вызывает Major Fail - суммонится наряд милиции.

Совет: некоторые рекомендуют употреблять стомиллиметровые сигареты для более успешного суммонинга.

До новых встреч, дорогие друзья. В следующий раз мы с вами выучим заклинание Raise Ужравшегося из школы Necromancy.

А после этого – все. Конец. Пустота. Полное игровое небытие. Останется только собрать те диски (вариант: дискеты), которые уже есть, побросать их в огонь и, глядя с сумасшедшей радостью на скоро разгоревшееся пламя, дать священную клятву - никогда больше не покупать компьютерных игр.

Не дождетесь. Не будет вам исхода. Все так же вы будете откладывать денежку на заветную коробочку. Все так же надеяться на лучшее, на то, что наконец-то дадут вам эту самую Идеальную Игру. Все так же видеть во сне, как играете в нее и смеетесь не от глюков и причуд плохого перевода, а от счастья...

Хм... Прозвучало как-то зловеще.
А ведь должно было внушить оптимизм.

Ну так вот. Идеальная Игра есть. Хотя ее вроде как и нет. Но, тем не менее, у вас есть шанс в нее поиграть. Но не сейчас...

Над нами издеваются. Наверняка эта нерадостная мысль в этот момент посетила вашу голову. И напрасно. Никто и не думал издеваться. Но думал – отрицать не стану – ошарашить вас парадоксом да еще подвести под него некое подобие философской основы. Так вот вам новое откровение: у Идеальной Игры нет настоящего. Есть только прошлое и будущее. С некоторыми оговорками, о которых ниже.

С прошлым Идеальной Игры все более или менее понятно. Это как раз тот самый, неоднократно описанный уважаемыми исследователями эффект: чем больше времени проходит со времени выхода или прохождения игры, тем лучше начинает она выглядеть в глазах воспоминателей. Забываются баги, которые так доставали в момент игры, прощаются несовершенство графики, убогость озвучки, вопиющая линейность сюжета – все то, что мы с таким удовольствием ругали в процессе. Неприятные воспоминания растворяются в розовой дымке, и вот мы уже упоенно перечисляем все фишки, которые сделали эту игру идеальной в наших глазах. Пускаем слюни, визжим от восторга.

Конечно, есть группа совершенно беспристрастных игроманов, которые, даже беззаветно любя игру, ни на минуту не забывают о ее недостатках. Но их все-таки меньшинство. Большая часть игрового народонаселения склонна прощать любимой игре любой перекос, особенно по прошествии времени. При этом одним требуется времени больше, другим меньше... Не зря гласит народная мудрость: "Плохих игр не бывает, бывает мало водки". Тьфу, опять эта водка некстати замешалась! Времени, времени мало бывает! Надо выждать, короче. А потом снова оценить. Результат вас приятно удивит.

Future continuos

Другой временной пласт, в котором Идеальная Игра имеет место быть, – будущее. При этом возможны несколько вариантов. Первый случай – Идеальная Игра с чертами лица конкретной разработки, которая уже находится в производстве и через какое-то время попадет в наши жаждущие руки. За примерами ходить далеко не надо: "Арканум", "Невервинтер Найтс", "Визардри 8". Эти игры ждут, до их выхода считают дни и недели. Умелый пиар разработчиков, действительно революционные заявки (подчеркну - заявки, ибо путь от них до настоящих "фишек" очень далек), но больше всего наша собственная тоска по хорошей игре – все эти составляющие плюс еще масса других факторов рождают в наших умах образ Идеальной Игры, этакой Земли обетованной, в которой всем будет хорошо и которая в конце концов объединит всех игроманов в одно сплоченное железобетонномонолитное целое.

Увы и ах! Обычно ИИ из этой категории в настоящем теряют черты идеальности. Зато при удачном стечении обстоятельств и должном старании как разработчиков, так и нас самих, у нее есть шанс восстановить потерянную идеальность. Здесь вступает в действие уже описанный выше механизм: целительное время и наша всепрощенческая любовь к играм постепенно полируют поблекший образ, снимая с него налет современности и актуальности.
И вот, глядишь, он уже сияет как новенький. А всякие мелкие царапинки и трещинки, кои можно выискать в любой игре, перестают раздражать, напротив – воспринимаются как доказательство подлинности и аутентичности. И мы с восторгом рассказываем неофитам: вот были игры в наше время. Или даже так: вот были Игры, не то что сейчас... игрушки!

Нам осталось разобрать еще один вариант существования Идеальной Игры в будущем. Это когда самой игры нет даже в головах разработчиков, по крайней мере, в виде готовой идеи, ждущей своего воплощения. И в то же время она есть – в виде мечты, фантазии, утопии. О, что это за Игра!..



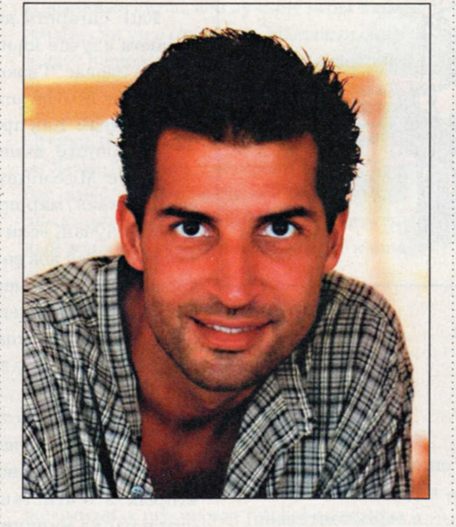
J7

Сияние



I always have 1000 new ideas...
David Perry

В наше время холодного расчета осталось крайне мало фирм, которые могут позволить себе отойти от практики выпуска сиквелов и переноса старых задумок из одного своего проекта в другой, создавая яркие и запоминающиеся игры без порядковых номеров. Этим играм не нужны подпорки в виде напоминаний о том, продолжением какого хита является содержимое коробки. Постоянно быть на гребне волны, выработать узнаваемый стиль, не превратиться со временем в машину для клонирования идей – заманчивая, но труднодостижимая цель. Насколько близко подобралась к ней Shiny Entertainment, одна из таких экспериментирующих фирм? Перед вами – история ее развития от образования и до настоящего момента. Началось все так...



Эволюция от земляных червяков до вертолетов

Shiny Entertainment была основана в 1993 году Дэвидом Перри, который и сейчас, по прошествии девяти лет, является ее президентом. Практически сразу же, без долгого обсуждения дизайн-документа, стартует разработка первой игры Shiny – Earth Worm Jim для приставки Sega Mega Drive. В это время были сформированы принципы, определившие стилистику всех последующих проектов Shiny. Должно быть красиво, интересно, даже если герой никуда не двигается, и обязательно немного чудно. В соответствии с ними рождаются необычный, безумный в хорошем смысле слова главный герой, такие же противники, гротескные миры. И все это - в оболочке обыкновенного "платформера", вроде игр про Марио. Маленький, забитый и запуганный червяк Джим получает от Shiny роскошный подарок: упавший откуда-то с орбиты высокотехнологичный костюм превращает его в супергероя. Релиз Earth Worm Jim состоялся в 1994 году, и игра моментально становится хитом. Ее портируют на другие платформы, по мотивам делают мультипликационный сериал и серию комиксов. Охотно раскупаются разнообразные сувениры "от Джима" – миниатюрные фигурки, футболки, постеры, брелоки... Успех без преувеличения был оглушительный. Выпущенная позднее вторая часть игры будет продолжительнее, красивее и разнообразнее, но ей не удастся превзойти предшественницу. Потому возможно, что это будет единственный сиквел, созданный Shiny за все время своего существования.

Не получив от не желающей заниматься самокопированием Shiny какой-то особой искорки, EWJ 2 так и останется просто хорошей игрой.

Прошло три года, и сообщество игроков снова подверглось сильной встряске, инициатором которой стала Shiny. Ее новое творение запомнят как эталон TPS на долгое время. MDK – Max, Dr. Fluke and Kurt или более привычный вариант расшифровки названия: Murder Death Kill. Эксцентричный ученый Флюк Хоукинс занимается исследованием неких энергетических потоков, протекающих через Вселенную. Оказывается, потоки служат своеобразными скоростными магистралями, по которым проносятся Stream Riders, беспредельно злые существа из чистой энергии. Они добираются до Земли, а дальше Хоукинсу становится уже не до научных изысканий. Он снабжает своего помощника Курта особым костюмом с плащом-парашютом и шлемом со встроенным оптическим прицелом. И Курт отлично понимает свою задачу... За короткий срок MDK разошлась тиражом более полумиллиона экземпляров. Дело тут было не в каких-то удивительных графических эффектах, привлекавших людей. Сама концепция MDK, игры внешне простой и в то же время наполненной разными странными названиями, предметами и существами, впечатляла видевших ее впервые. Игрок ежеминутно мог встретить что-то, что заставляло его воскликнуть: "Ого! Какая необычная штука! Не встречал ничего подобного!" Источником удовольствия для него в случае с MDK были не спецэффекты и не то, с какой частотой ему демонстрировали очередной красивый кадр. Тогда что же? Каждая игра – это сплав идеи и формы. В Shiny никогда не забывали о том, что из этой пары является главным – только и всего.



Следующие три года жизни фирмы после выхода MDK могут показаться сплошным затишьем, но это не совсем так: BioWare (те самые канадцы, которые подарили нам с вами Baldurs Gate) уже делают MDK 2, пока консультирующие их в связи с этим сотрудники Shiny готовят наступление на консольном фронте. Нужно отметить, что платформенная аркада Wild 9 и аркадный симулятор R/C Stunt Copter для PlayStation (и MDK 2 от BioWare, которая связана с Shiny только косвенно) не были так же бурно встречены, как проекты Shiny на PC. И, тем не менее, это были весьма качественные игры. Wild 9 требовал от игрока умения быстро уничтожать (расстреливая из лазера, сталкивая в ямы или загоняя на ограждения под током) выбегавших многочисленных противников, а Stunt Copter – четкости действий и быстроты мышления, ведь контролировать радиоуправляемый вертолет (кстати, все-таки требовавший горючего) было совсем непросто. Этим двум играм не повезло в том плане, что в избранном их авторами сегменте рынка на момент их выхода царила очень жесткая конкуренция.

Возвращение с консолей: 2000 год

Messiah и Sacrifice. Их принес нам год на переломе тысячелетий, они были восхитительны настолько, что мы старались не замечать их маленьких недостатков. Первым в мае на свет появился пухлый малыш Боб, невозмутимый ангелок, использующий людей как ступеньки на пути к своей цели. Попав с небес на землю, он увидел предающееся порокам человечество и Властелина Зла, насаждавшего эти пороки. Маленький ангел погрозил ему кулачком и принялся за работу... Основная идея Messiah гениальна и проста: слабый херувим не в состоянии справиться с отрядом солдат, ему незачем даже пытаться. Он может прокрасться мимо них, но зачем

останавливаться на этом? Он же ангел! Бобу было позволено вселяться в других персонажей, получая полный контроль над их телами. Захваченный человек гибнет – нужно искать нового, да поскорее. Пока он жив – он двигается, стреляет, падает с головокружительной высоты по нашему приказу. В соответствии с такой грандиозной задумкой был написан достаточно развитый AI, реагировавший на каждое из действий игрока в образе любого из персонажей. Легко себе представить объемы расчетов. А вот графика выглядела слегка устаревшей (опять содержание взяло верх над формой), хотя именно с выходом Messiah в Shiny сделали шаг к написанию такого движка, который бы в реальном времени мог "подстраиваться" под конфигурацию компьютера произвольного игрока, изменяя детализацию картинки "на лету".

Sacrifice стала игрой, которую оценивали прежде всего по графике – сложные ландшафты, причудливо окрашенное небо, смешение ярких цветов и переходы одного оттенка в другой по-настоящему завораживали. Shiny выпустила Sacrifice в ноябре, перед этим серьезно доработав свою технологию адаптации движка к конфигурации любого современного компьютера. Результат впечатляет даже сегодня. Правда, визуальные эффекты Sacrifice сильно смахивали на те, что мы могли наблюдать в Magic&Mayhem от Mythos Games: в ней тоже действует волшебник, использующий "ману", взятую из "источников", для создания армии из разных по силе и возможностям существ. Однако Shiny и тут ушла от прямого копирования, добавив в Sacrifice такой ресурс, как "души", остающиеся после чужих или собственных погибших юнитов. Для сбора армии требуются оба ресурса, что подстегивает активные действия игроков. Поскольку противник нуждается в тех же ресурсах, борьба разворачивается в основном за "души", а после получения одной из сторон перевеса в живой силе приходится уходить в глухую оборону, откуда можно выбраться только после контратаки или удачного применения заклинаний и захвата чужих "душ". Существенным недостатком Sacrifice стала несбалансированность сил в мультиплеере и слишком легко выполняющиеся атаки группой сильнейших имеющихся юнитов. В остальном Shiny упрекнуть практически нельзя.

Новые агенты Матрицы

Сейчас в Shiny работают над очень важным проектом – игрой по фильму "Матрица" (The Matrix). Отношение к нему имеют такие гранды индустрии, как Interplay и Microsoft, а также сценаристы и режиссеры фильма – братья Вачовски, в настоящее время снимающие вторую часть этого футуристического боевика с легкой примесью философии. The Matrix выйдет вначале на Xbox, через шесть месяцев могут появиться порты на другие платформы – это условие контракта Microsoft и Interplay, как и то, что игра должна выйти не позднее, чем через три месяца после премьеры "Матрицы 2". Игра представляет собой шутер от третьего лица с массой модных эффектов, в их числе "slo-mo" (вспомните "увязшие" в воздухе пули агентов). Предполагается, что можно будет управлять техникой и устраивать масштабные перестрелки. Схватки в игре, равно как и в "Матрице 2", будет ставить Woo Ping (на его счету постановка поединков в "Матрице" и "Крадущемся тигре, невидимом драконе"), за продвижением разработки наблюдают представители кинокомпании Warner Bros., заключившие с Shiny и Interplay контракт – все очень серьезно. Кстати, в контракте оговорено, что игр будет несколько... Пожалуй, Shiny вряд ли получила бы возможность сделать эту игру, если бы не ее былые заслуги и авторитет ее президента.

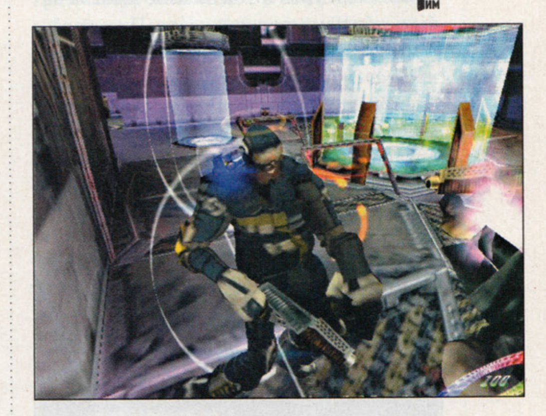


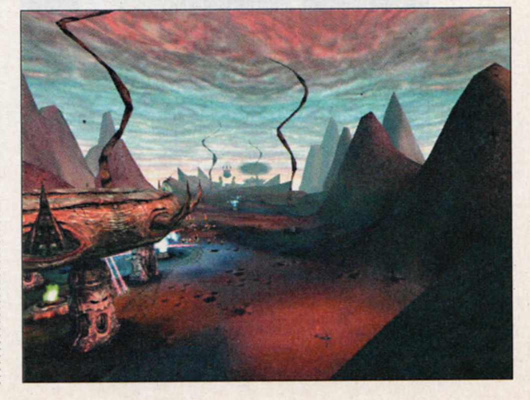
Из пилотов-испытателей – вычеркнуть!

Дэвид Перри родился в Северной Ирландии и в детстве совершенно не думал о карьере разработчика игр – его мечтой было стать пилотом-испытателем. В школе он начал писать программы для калькуляторов, а позже попал в компьютерный класс – и это изменило всю его дальнейшую жизнь. Вскоре у него появился собственный компьютер – Sinclair ZX81, свою первую игру Дэвид написал в 16 лет. Он отправил тексты программ в один из специализированных журналов без особой надежды на то, что на него обратят внимание, но их напечатали; потом это повторилось, после чего ему предложили за них платить, чем его очень удивили. Спустя некоторое время Дэвид послал свою игру DrakMaze в английскую фирму Micro-Gen, ответ пришел довольно быстро – его приглашали на работу. Тогда Дэвид решил покинуть Ирландию и переехать в Англию, поскольку, по его словам, для разработчика игр Ирландия и Англия в то время различались, как ночь и день. Зарплаты в Micro-Gen едва хватало на жизнь, но из-за отзывов о его успехах коллег и игроков он не спешил вернуться домой, оставаясь одним из четырех программистов этой небольшой фирмы. Параллельно он дописал свою книгу, состоявшую из примеров программ ("Astounding Arcade Games"), которая была продана тиражом около 13000 экземпляров, завершил с коллегами проект Pyjamarama, после чего не заставили себя ждать приглашения сразу от нескольких фирм. В 1991 году Дэвид был нанят американской Virgin Games: руководство компании пожелало видеть его в команде, которая сделала The Terminator для Sega MegaDrive и приступила к разработке Global Gladiators для той же приставки. Затем последовали еще две игры, ставшие широко известными, – 7Up's Cool Spot и Aladdin. Aladdin – это последняя игра Virgin Games, участие в создании которой принимал Дэвид Перри. В 1993 году он основал собственную фирму Shiny Entertainment и стал ее руководителем. К настоящему моменту Дэвид уже 18 лет так или иначе занимается играми и успел поучаствовать примерно в 37 проектах для различных игровых платформ.

Игрография Дэвида Перри до основания Shiny Entertainment

- Pyjamarama для Amstrad CPC
- 3 Weeks in Paradise для Spectrum 48K
- 3 Weeks in Paradise Special Edition для Spectrum 128K
- Herbert's Dummy Run для Spectrum 48K и Commodore 64
- Stainless Steel для Spectrum 48K и Amstrad CPC
- Extreme для Spectrum 48K
- Trantor the Last StormTrooper для Amstrad CPC
- Great Gurianos для Spectrum 48K
- Savage для Spectrum 48K и Amstrad CPC
- Teenage Mutant Hero Turtles для Spectrum 48K и Amstrad CPC
- Smash TV для Spectrum 48K и Amstrad CPC
- Paperboy II для Spectrum 48K
- Captain Planet для Spectrum 48K
- Tintin in the Moon для Spectrum 48K
- Dan Dare III для Spectrum & Amstrad CPC
- Supremacy/Overlord для Commodore Amiga и Atari ST
- The Terminator для Sega Megadrive/Genesis
- Global Gladiators для Sega Megadrive/Genesis
- Cool Spot для Sega Megadrive/Genesis
- Aladdin для Sega Megadrive/Genesis





Dragon Court: Guide

Andrey VG (better known as Eltzin & Co.)

Предисловие Сотника

Всем привет! В ноябре прошлого года Нави напечатал обзор бесплатной онлайновой ролевушки Dragon Court. Игра не осталась незамеченной нашими читателями, которые начали активно пополнять ряды Navigator Dragons. На момент написания этих строк мы уже заняли сороковую (начинали где-то в шестой сотне) позицию в ладдере DC. В клане уже полторы сотни бойцов, среди которых числятся более десятка ветеранов, которым присвоен высший игровой титул регента. Ввиду совсем детского возраста клан все еще находится в состоянии организации. За прошедшее время произошла смена лидера, теперь ND возглавляет регент Shadowspan. В клане назначены рекрутмастер и оружейник. На сайте Навигатора если еще не начал, то скоро обязательно начнет функционировать соответствующий подсайт.

Разработчик	Fred's Friends, Inc
Издатель	Fred's Friends, Inc
Официальный сайт игры	http://wild.ffiends.com/DCourt/Game.stm
Требуется	Браузер с Java Virtual Machine (Internet Explorer 4+ или Netscape Navigator 4+)

Clan Rankings	Men	Power	Leader
35 Elysium	71	458	king jami
36 Hellraisers	89	442	Sub_Zero
37 Ultima Clan	100	408	Bonecrus
38 x	68	401	pawfoots
39 Shadow Cat	61	369	dragon da
40 Navigator Dragons	152	355	Shadows
41 ONSLAUGHT	71	348	Dark Stor
42 The Getaway	84	347	Valeria
43 KHP	42	340	AmzRigh
44 Army of the Apocalypse	54	334	SLAPASS
45 We're Out There	40	327	MysticNi
46 Evil Uprising	58	321	Electra

Done Fame Skill Rank Guild Clan

Сегодня мы предлагаем вашему вниманию подробный гайд по Dragon Court, написанный лидером клана. Ввиду большого объема материала нам пришлось частично разместить его на прилагаемом к журналу компакте.

Персонажи

Игра начинается с создания персонажа. Распределяешь характеристики и вперед за славою.

Персонаж определяется следующими параметрами.

Guts – хитпойнты, сила, выносливость. Чем больше гатсов, тем сильнее наносимый урон и тем больше шансов не быть убитым с первого удара. Ну и размер рюкзака также зависит от их количества.

Wits – интеллект. Чем он выше, тем меньше вероятность быть загипнотизированным или обманутым. С повышением витсов повышается количество "чистых" скилов персонажа.

Knight New Member
Guts 4
Wits 4
Charm 4
Options
Noble 12p
Warrior 8p
Wizard 9p
Trader 10p
Money(1p=$25)
$25
Build Points
8
EXIT

Charm – собственно, шарм, харизма. Чем выше шарм, тем ниже шанс быть ограбленным или обманутым при торговле во время квестов и тем выше цена на все найденное и продаваемое персонажем в лавках. Шарм, как и витсы, повышает количество "чистых" скилов персонажа.

Skills – скилы, степень умения персонажа уклоняться от ударов врага, самому точно разить "гадов", использовать скролы (Enchant, Identify, Glow, Flame, Bless, Luck) и магические камушки. Скилы могут быть "чистыми", т.е. полученными с ростом витсов и шарма персонажа, и "второстепенными", полученными от накачивания экипировки, используемой персонажем. Максимально допустимое в игре количество скилов персонажа – 5000. Играть можно, используя, например, кепку с 6000 скилов, что в сумме даст персонажу более 5000 скилов на время игры. Но заканчивать игру или сохраняться следует при снятой кепке. В противном случае количество скилов превысит 5000, и персонаж сбрасывается из всех списков, хотя и не стирается. Могу сказать, что 3500-4500 скилов вполне достаточно для выживания. Не стоит забывать о том, что хорошую экипировку можно раздобыть достаточно быстро. А каждый второй-третий витс и шарм прибавляют скил. И в результате ваши общие скилы превысят 5000 довольно скоро и вам надо будет искать новую шапку или что-то еще.

Age – возраст. Персонаж начинает игру в 16 лет. И каждый следующий игровой день прибавляет 1 год к возрасту. Другими словами, возраст – это количество ваших игровых дней минус 16 начальных. То есть, если ваш возраст 116 лет и вы не использовали никаких эликсиров, то вы провели в игре 100 дней. Существует мнение, что, чем моложе персонаж, тем лучше растут его основные параметры (гатсы, витсы, шарм), а с "возрастом" становится легче получить очередное звание. На практике я этого не заметил. Ограничения по возрасту: минимум – 8 лет, максимум - 1000.

Att/Def – соотношение уровня атаки и защиты персонажа определяется суммарными показателями атаки и защиты используемой экипировки. Здесь учитываются и чары, наведенные на экипировку, а также наличие навыков гильдий и специальных возможностей клана.

В начале игры важнее иметь больше защиты, чем атаки. Но когда гатсы персонажа уже достаточно высоки (230 и выше), атака становится предпочтительней.

Rank – звание персонажа. Начинать игру можно либо крестьянином, либо рыцарем. Звание дает очки мощности клану. Общая мощь клана определяется суммой очков каждого персонажа клана.

Level – уровень персонажа. Начинает персонаж с 1, при этом ему выделяется 30 квестов. Каждый следующий уровень получается по достижении требуемого для этого количества опыта и добавляет 2 гатса, 2 витса, 2 шарма и 3 квеста.

Опыт, необходимый для получения очередного уровня

Level	1-2	50
Level	2-3	75
Level	3-4	125
Level	4-5	200
Level	5-6	325
Level	6-7	525
Level	7-8	850
Level	8-9	1375
Level	9-10	2225
Level	10-11	3600
Level	11-12	5825
Level	12-13	9425
Level	13-14	15250
Level	14-15	24675
Level	15-16	39925
Level	16-17	64600
Level	17-18	104525
Level	18-19	169125
Level	19-20	273650
Level	20-21	442775
Level	21-22	716425
Level	22-23	1159200
Level	23-24	1875625
Level	24-25	3034825
Level	25-26	4910450
Level	26-27	7945275
Level	27-28	12855725
Level	28-29	20801000
Level	29-30	33656725

Выше 30 уровня мало у кого усидчивости хватит. Для примера: если по-хитрому к драконам каждый день хаживать, то можно 600.000 – 800.000 экспы за день поднимать (это я опять же по себе сужу). С 26 на 27 уровень я так за пару недель и поднялся. Но больше – ни за что. Времени отнимает от 3 часов в день, а это уже критично. Надо ведь и о реальной жизни помнить.

Арифметика проста. Имея на 29 уровне 114 базовых квестов, плюс 29 дополнительных от способности клана Quick, плюс 58 восстановленных мандрейкрутами, что в сумме дает 201 квест в день, теоретически, при максимально благоприятном стечении обстоятельств, можно завалить 197 драконов за день. По 2600 экспы за каждого. Итого – 512.200 экспы в день, т.е. дорога от 29 до 30

уровня займет 66 дней. Это в идеале. А на самом деле каждый дракон норовит максимально помешать доблестному воину, используя врожденные магические атаки. В результате, полученный нами срок можно смело умножать на 5. Убедил?

Deep Mines Quest
Kill The Critter
Run Away! Run Away!
Pay for Passage
T:Backstab[1]
Guts: 290
Wits: 250
Fire Breath
Magic Scales
The entrance to the cave is guarded by a huge Green Dragon. It looks to be asleep, except that it has one eye open. As you approach, a deep rumbling shakes the ground. It's laughing!
Mqs. Sotnik Guts:206/217 Wits:196 Charm:80 Cash: $17065
Quests:30 Level:20 Exp:263326 Spirit Katana & Koutetsu

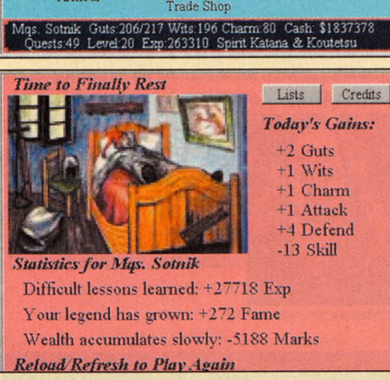
Что касается хака. Хакнуть возможно все, но для проверки чистоты рядов DC существует такая гадкая програмка "Рипер", которая с периодичностью, известной только ей, подчищает все нахаканное. Или почти все. Просто сравнивает по базе реальность характеристик и, если возникает сомнение, беспощадно стирает персонаж.

Backpack – походная сумка типа рюкзака, размер которого зависит от количества гатсов, т.е. насколько сил хватит. Хотя это условность. Ведь во время квестов количество инвентаря в рюкзаке может превышать его (рюкзака) размер. А вот записаться или выйти из игры в этом случае не дадут: тут уж нужно либо продавать, либо выбрасывать, либо почтой отправлять кому-либо (самому себе не получится).

Локации

Город (Town) – основное место. В городе имеются магазины, таверна и ворота замка. В магазинах можно купить или продать найденное оружие, армор и все остальное, что можно продать. В таверне начинается и, по идее, заканчивается квестовый день. Можно снять апартаменты, комнату, а если денег не хватает, то прямо на полу поспать. Когда персонаж заканчивает свои квесты где-нибудь за пределами города, то велика вероятность, что его обворуют. Да и фамильных денег (при условии, что персонаж имеет ранг) он не получит. Через ворота замка можно перейти в следующую область (Castle), а через выход из города – в Поля.





Поля (Fields) – изначально вновь созданный персонаж оказывается в полях. До 6-8 уровня не имеет смысла забираться в более отдаленные области. Здесь находится "лечилка", где можно поправить свое здоровье, снять порчу с персонажа, а также на низшем уровне за деньги (marks) поднять опыт. Делать это не рекомендую – денег стоит много, а толку мало, ведь повышать характеристики лучше всего, поколачивая монстров.
Из Полей можно перейти в следующую область "Forest". После 8 уровня открывается новая локация Goblin Mound.
А также можно выйти из игры, что приведет к сохранению имеющейся на этот момент ситуации. Каждый квест в полях – это встреча с монстром. В полях можно встретить различных грызунов, орков, цыган-торговцев, магов, кентавров, рыцарей.



Простейшая тактика для полей – гасить всех, периодически умирая и теряя при этом часть запасов, а главное - драгоценнейших квестов. Избежать этого можно, если придерживаться следующего:

- пытаться кормить крыс (сбережет квест и может прибавить шарм);
- давать деньги Pix'ам, а после - давать по кумполу, коли что не так (удачная раздача денег сберегает квест и может прибавить шарм);
- убегать от магов и торговцев (уставших дедушек), при этом сохранится квест, а вы избежите варианта быть загипнотизированными;
- убегать от кентавров (сохраняет квест);
- биться с цыганами (можно раздобыть ножик получше и армор простенький кожаный);
- встретив рыцаря, оцените обстановку. Если у вас нет "лечилок" (как минимум двух) и ваши гатсы ниже 18 – либо дайте денег (чаще всего он деньги берет, но не уходит), либо сразу бегите. Ну и, конечно же, чтобы биться с рыцарем, экипировка желательна получше.

Но и экспы за рыцаря получаешь относительно много.

Поступая таким образом, вполне возможно за первый день подняться до пятого уровня. А на второй день уже ощутить поддержку клана.

Если же вы получили новую экипировку, если у вас 25-30 гатсов и более прилично скилов, то можно и в лес идти.

Лес (Forest) - локация второго уровня. В лес можно попасть из полей без всяких допусков. Здесь находится кузница, где продается чуть лучшее, чем в городе, оружие и армор; башня гильдии, где, присоединившись к гильдии, можно получать дополнительные навыки; дорога в горы, доступ к которой открывается, по-моему, после 8 уровня персонажа; опять же, выход из игры; ну и, непосредственно, область квестов в лесу. В лесу встречаются кабаны, огры, сноты, грифоны, эльфы и единороги.

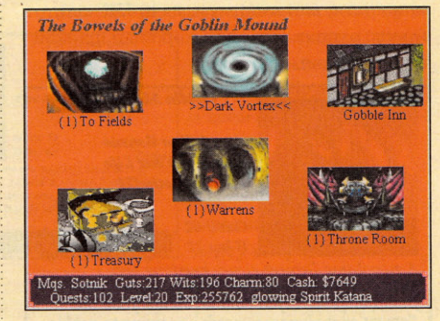


Возможная тактика:

- кормить кабанов (можно сохранить квест и поднять шарм);
- давать деньги дварфам (можно сохранить квест и поднять шарм) или биться с ними после неудачного подкупа;
- кормить снотов (можно сохранить квест и поднять шарм) или биться в случае отказа;
- драться с эльфами;
- отвечать на вопросы грифонов (можно поднять витсы) или биться (больше экспы, чем за правильный ответ);
- помогать единорогам или убегать (успешная помощь может поднять витсы, а побег сохраняет квест).

Имея 35-40 гатсов и поднявшись до 8-го уровня, можно отправляться к гоблинам.

Гоблины (Goblin Mound) - локация третьего уровня. Необходимо иметь при себе факелы или экипировать Шахтерскую Каску (Miner's Cap), у которой есть штатная способность светиться (Glow).
В данной области существуют следующие локации: Гоблин Инн (гоблинская таверна и магазин всякой чуши в одном флаконе), Трон Холл, Сокровищница (Map to Treasury), Ворренс (Map to Warrents), Дарк Вортекс (Map to Vortex). Также здесь можно выйти из игры.



Для того чтобы открылись три локации у гоблинов, нужно иметь у себя в сумке карты к этим областям. "Map to Treasury" и "Map to Warrents" можно отвоевать в горах или купить в гоблинской лавке. Здесь встречаются волшебницы, гоблинский патруль, гоблин-гварды,

тролли, черви и еще ряд гадов. Места вообще-то малоинтересные. Можно поднять гатсы и шарм. Из приличной экипировки - лишь War Boots (в Treasure). "Map to Vortex" можно заполучить только у сфинксов в горах. Там находится Злой Фред, победив которого, всего лишь получаешь адрес к "секретному" форуму.

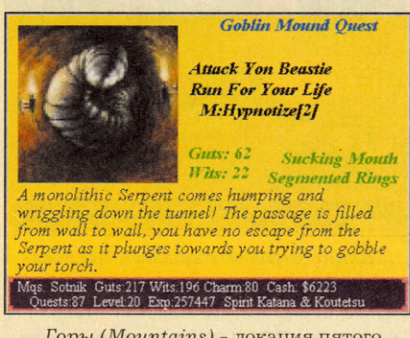


Здесь все просто:

- убегать от волшебниц;
- гоблины падки на деньги – подкупать всех;
- биться с троллями, не торгуясь (дают обувь);
- биться с червями. Здесь хитрость – черви сбивают с персонажа светящиеся предметы и портят их. Чтобы не попортить кепку, перед первой фазой боя с червем либо просто снимите светящийся предмет, либо замените его другим, который не жалко. После битвы нужно вернуть светящийся предмет на место (одеть). У червя также можно отнять бутсы.



Не спешите надевать на себя найденные ботинки. Они почти всегда прокляты, это состояние нужно снимать применением на них Bless Scroll. Ботинки +3а +3d – обычны. Хорошими считаются от 8 до 10 по сумме показателей. Нашли пару 10-тистатсовых бот, гатсы до 55-60 подняли (можно и до 51 при наличии 4 боевых и 5 торговых навыков гильдий и возможности, как минимум, двух Use-ов), можно отправляться за хорошей шапкой в подземелья.



Горы (Mountains) - локация пятого уровня. В горах стоят два магазина: в одном можно купить/продать камешки, а во втором - всякие скролы; выход из игры; непосредственно сама область квестов; заброшенные шахты (это высший пилотаж: там драконы водятся). В горах встречаются гиганты, василиски, козероги, сфинксы, виверны и тролли. Для квестов в горах нужны веревки (ropes). Здесь можно поднять все характеристики персонажа, но это зависит от тактики.





В горы имеет смысл идти, если гатсов более 80-90. Там всего понабраться можно: и гатсов, и витсов, и шарма, и карты найти разные, и Giant Maul (двуручное оружие) у гигантов отнять, и эликсиров молодости, и скролов. Но и получить там можно неслабо.

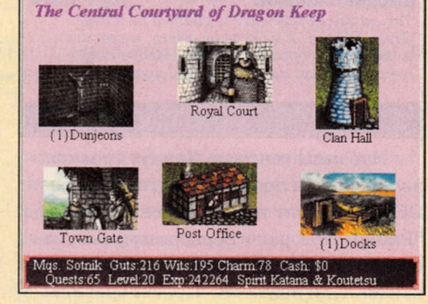
Чтобы квестовать в горах, нужны веревки (покупаются в шопе в городе). Каждый тамошний квест – минус одна веревка. Если самому прокладывать себе путь в игре, то гора – область необходимая. Если с помощью друзей – интересная и поучительная. Здесь возможны разные тактики. От "гаси всех" до "ну кому тут еще денег дать?". Лучше выбрать комбинацию:

- помогать троллям или биться с ними, если помощи не хотят;
- отвечать на вопросы сфинксов или биться с ними в случае неправильного ответа;
- кормить баранов и василисков, а ежели что, убегать потом;
- гигантов можно подкупать (если силенок еще маловато), но лучше - сразу в лоб;
- виверны – самые гадкие существа в горах. Гипнозят так, что иной раз даже перезагрузиться не успеваешь. Тут как повезет. Мало витсов – лучше убегать, много – можно и попробовать рубануть.

Неплохо в горы брать с собой походную амуницию (покупается в магазине). Это поможет в случае, если вы станете в горах на ночевку.

Замок (Castle) - зайти в замок можно из города (персонажу не ниже шестого уровня). Правда, есть одно "но" - крестьян туда пускают неохотно. Тут возможны варианты:

- либо накопить 5000 марок и купить приглашение в замок (но не в королевские покои – там торчит другой, более крутой охранник);
- попробовать подкупить охранника (получается не с первого раза, но обойдется дешевле, чем покупка приглашения). Если же охранник деньги взял и не пустил, то можно убежать и сделать вторую попытку;
- создать персонажа сразу рыцарем, что дает ему возможность по достижении 6 уровня беспрепятственно проходить везде.



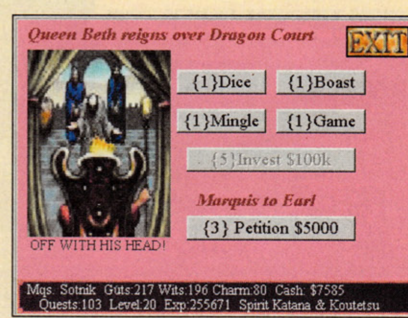
В любом случае, становиться кнайтом следует при первой же возможности, хотя бы для того, чтобы получить свободный доступ к почте, которая находится здесь же. Также в замке можно пройти в королевские покои, гильдию кланов, подземелье (как и положено любому приличному замку) и доки.

Королевские Покои (Royal Court) – это возможность повертеться в королевском кругу, подать прошение на присвоение очередного ранга, попробовать себя в бизнесе (инвестиции). Опции здесь следующие:

Dice – общение с бизнес-элитой. Для начала нужно около 10000 марков. Каждое нажатие стоит одного квеста. В результате вы то получаете прибавку к вашей сумме, то терпите убытки. На успех попыток влияет количество витсов персонажа. Иногда повышаются витсы;

Mingle – подхалимаж. Влияет на расположение королевы к персонажу. Повышает шарм;

Boast – хвастовство в высших слоях общества. Повышает шарм. Но частенько просто выкидывают из замка. Влияет на





Общий перечень "инвентаря"

Aging Elixir - +1 год к возрасту
Asaura - обувь, отбирается у ninjas/peasants
Battle axe - можно купить или отобрать у orcs
Bill Hook - можно купить или отбить у 2nd castle guard
Blast Powder - наносит 25 damage за каждое использование
Bless Scroll - +1 к защите экипировки, используется один раз
Blinding Dust - слепит врага, но лучше продавать
Bushido Token - отбирается у самурая, для изучения leatsu
Camp Tent - помогает не потерять квесты, когда спишь не в таверне
Castle Permit - приглашение в замок для крестьян
Clothes - легкая броня
Cookie - восстанавливает все квесты
Cooking gear - помогает не потерять квесты, когда спишь не в таверне
Crystal Crown - либо продать, либо коллекционировать
Doc Martins - обувь
Dragon Scales - трофей от дракона
Dragon Shield - щит
Elf Bow - лук, отбитый у elves/sidhes
Emerald - используется магом с 8 mage skills - panic
Enchant Scroll - +1 skill на экипировку. Один и тот же предмет можно обрабатывать неоднократно
Fish - еда, кормить монстров в доках
Flame Scroll - однократно +4 атаки на оружие в левой руке
Flaming Sword - меч, отбиваемый у knights в throne room
Food - еда, кормить монстров
Foul Axe - топор, отбиваемый у plagues в Shangala
Full Plate - доспехи с 2nd castle guard
Garnet - используется магом с 6 mage skills - cures
Ginseng Root - прибавляет дополнительный Use в битве
Gladius - мечик гладиатора
Glow Scroll - может применяться 1 раз на экипировку - свечение
Gobble Inn Postcard - мусор (покупается у гоблинов)
Gobble Inn T -shirt - мусор (покупается у гоблинов)
Goblin Mithril - гоблинова кольчуга
Goblin Pick - пика от goblin mining gangs в mound
Goblin Pike - пика от guards в treasury
Goblin Plate - доспехи гоблинов
Goblin Shield - щит гоблинов
Gold Apple - восстанавливает 30 гатсов и снимает всякие гадости
Golden Apple - мусор, уже не встречается
Gold Nugget - драгоценность, можно продать или коллекционировать
Great Bow - гиганский лук от privateers в docks
Half Plate - доспехи от knights или 1st castle guard
Healing Salve - лечит 15 гатсов
Horn - драгоценность, можно продать или коллекционировать
Identify Scroll - для идентификации предметов
Kookie - испорченный COOKIE
Koutetsu - лучшие доспехи в игре
Level uck Scroll - +2 skill однократно на экипировку
Magic Staff - двуручное оружие от магов
Mandrake Root - восстанавливает один квест
Map to Throne room - карта к throne room в mounds
Map to Treasury - карта к treasury в mounds
Map to Vortex - карта к vortex в mounds
Map to Warrens - карта к warrens в mounds
Mark(s) - деньги
Masamune - лучшее оружие для правой руки
Matchlock Rifle - двуручное ружье, всегда 20а и с blast
Mercury Sandals - обувь
Miners Cap - лучшая шапка в игре
Mithril Mail - кольчуга обитателей леса
Mystic Robes - одежда мага
Mystic Robes - одежда мага
Nunchaku - слабенькое оружие крестьян
Opal - используется магом с 4 mage skills - лечит 15 гатсов
Panic Dust - наводит панику на врага
Pike - двуручное оружие
Platinum ring - сокровище для продажи или коллекции
Quartz - используется магом с 2 mage skills – идентификация
Rams Horn - щит
Rat Tail Whip - оружие, всегда с Disease
Recurve Bow - покупной лук
Rock - мусор, редкость, остается после обворовывания вас гоблином
Roman Helm - покупной шлем
Rope - веревка, нужна для квестов в горах
Ruby - используется магом с 10 mage skills - blind
Rusty dagger - первый трофей начинающих – оружие
Rutter for Hie Brasil - допуск к Hie Brasil в docks
Rutter for Shangala - допуск к Shangala в docks
Sea Slippers - обувь
Seltzer Water - снимает напасти всякие
Serpent Scale - лучший щит
Shakrum - покупное оружие
Shuriken - лучшее оружие для левой руки
Sleeping Bag - помогает не потерять квесты, когда спишь не в таверне
Spirit Katana - меч сегуна, всегда с panic
Staff - посох, оружие
Steel Buckler - покупной щит
Steel Sword - меч, покупаемый или отбираемый у 1st castle guard
Sword Breaker - покупная экипировка
Targe - щит, всегда 8d
Teeth - для продажи или коллекции
Terror Rod - оружие от goblin queens, всегда с panic
Thief Insurance - мешает успешно вас обокрасть
Throwing Knife - лучший ножик от полевых цыган
Time Crystal - для продажи или коллекции, доступ в локацию не дает
Torch - факелы, нужны у гоблинов и в подземелье
Troll Wart - мусор, обычно для коллекции
Turnip - мусор, обычно для коллекции
Turquoise - используется магом с 12 mage skills - blast
Tusk - для продажи или коллекции
Unicorn Horn - рог единорога, оружие, всегда с bless
War Boots - обувь
War Tusk - щит
Weird Knife - бестолковый нож от гоблинов
Weird Knife - нож из подземелья
Youth Elixir - омолаживает персонаж на 1 год

отношение королевы к персонажу, но вообще-то - занятие бестолковое;

Game – рыцарские турниры. Повышают гатсы и также влияют на отношение королевы. Но нужно следить за здоровьем – могут и грохнуть.

Подземелья (Dunjeons) – локация 4 уровня. Открывается, по-моему, после 10 уровня. Для посещения нужны факелы или "майнерс-кепки". Что-то среднее между лесом и гоблин-моундом, только гады посильнее. Встречаются тролли, сноты, гоблины-подрывники, крысы-мутанты, маги-сорсереры-визарды и орки. Единственное место, где можно раздобыть стоящую шапку и "крысиный клык" в правую руку – хорошая замена рогу единорога, топору дварфа или гоблинской пике (если вы еще не получили от соратников по клану шашку покруче). Здесь можно быстро поднять пару-тройку уровней, следуя следующей тактике:

- кормить крыс, маньяков, снотов (бить последних, если откажутся);
- помогать троллям или убегать;
- давать деньги магам или убегать;
- биться с гоблинами за шапки.

Не забывайте про здоровье и имейте постоянный запас фуда на подкорм.

Порт (Docks). Здесь уже нужны и гатсы, и витсы, и шарм. Места здесь крутые, и не каждый квест удается. Бывает и так, что только после пятой попытки игрушка предлагает какое-нибудь событие. Но это поначалу. Чем выше витсы, тем чаще находится квест. Квесты в доках могут быть в трех локациях: океанические (6 уровень), Хай Бразил (7) и Шангала (8). Для двух последних нужны соответствующие пропуска (Rooter to Hie Brasil или Shangala). Заполучить эти рутеры можно в горах у гигантов или в донжонах у магов. Их, как и любые пропуска, нужно таскать с собой в сумке.

Доки.

В доки можно ходить, если гатсы больше 100-110. Для начала просто не берите с собой рутеры. Либо храните их в сторрадже, либо продавайте в лавке. Здесь можно разжиться хорошим (лучшим в игре) щитом Snake Scale. Обычно это +7d, но если повезет, то хорошим можно считать 10-11 по сумме характеристик.

Гатсах при 130 можно взять руттер в Hie Brasil. Здесь можно найти хороший мечик (Gladius), кольчужку (Snake Scale Suit), а также хороший щит (Snake Scale). Не забывайте убирать из сумки руттер в Shangala, а то можно ненароком туда заскочить раньше времени.

Время от времени кончается терпение, и вы пробуете все-таки зайти в Шангалу. Понимаете, что вас здесь пока не ждут, расстаетесь с руттером и возвращаетесь в Хай Бразил поднимать гатсы и витсы.

Итак, гатсы наконец доросли до 190-210 (лучше 220). Скилов - более 1000. Вы готовы. Вперед за лучшими мечами, лучшими кольчугами, лучшим второстепенным оружием Shuriken и всем остальным богатством.

Манера поведения в доках на усмотрение играющего. К этому моменту вы уже сами решаете, чего вы хотите от игры. Приведу в качестве примера свою тактику в доках:

- убегать от крестьян (сохраняет квест);
- кормить всех, кто ест (серпентов, плагуев, гарпий);
- подкупать трупперов, и ежели что – сбегать;

- подкупать гладиаторов, и ежели чего – биться;

- гасить всех остальных (героев, сегунов, самураев, панд, ниндзей, медуз, русалок, пиратов).

Да, о гипнозе. Гипнозят панды, гарпии, ниндзи, медузы и, изредка, русалки. Чем выше витсы, тем лучше сопротивляемость гипнозу. Также помогает способность клана Stubborn.

Отличить крестьянина от ниндзи можно по сумме их характеристик. У крестьянина она не превышает 150 (гатсы+витсы). Но если хотя бы одна из характеристик выше 80 или сумма статсов выше 150, то перед вами ниндзя.

Сегун и самурай начинают атаку с Ieatsu. Чтобы выжить после этого, нужны высокие гатсы вкупе со скилами. Вполне достаточно иметь 3000-4000 скилов, чтобы ощущать себя почти в безопасности.



По ходу игры с развитием персонажа, с ростом его гатсов, предпочтение переходит от защиты к атаке. Если в начале игры защита важнее, то после 250-300 гатсов про показатель защиты можно вообще забыть, так как, кроме дракона, никто в игре не способен на такое чудо, как снять с вас единовременно более 230 гатсов.

Если загипнозили, часто помогает своевременный рефреш страницы.

Почаще сохраняйте игру, выходя из нее или получая/отправляя почту.

Заброшенные Шахты (Abandon Mines) - локация 9 (наивысшего) уровня. Здесь драконы живут разные: и красные, и зеленые, и голубые, и т.д. Нигде и ничто не дает столько опыта, как драконы. Даже если драться с ними по-честному (естественно, когда персонаж к этому готов в разумных пределах), то опыта и славы набираешься быстро. Только вот пределы готовности – это дело личное.

Драконы – еще те гады. Мало того, что сильны, так еще норовят магией напакостить. Гипнозят получше всех остальных вместе взятых, плюс слепят, пугают... Жуть.

Правда, бонусы тоже очевидны. Слава растет стремительно, экспа так и прет.

Но с драконами лучше дружить пытаться, торговать, подкупать. Для этого у клана должна быть способность Dragon. Тогда Драконы предлагают торговать, но не редко после сделки пытаются сбежать.

Лучше всего сначала попробовать проверенное средство – подкуп. А коли не поможет, так уж решать, что дальше делать. За удачный подкуп квест не тратится, а экспы дают 1000-1200. Побег дает столько же, но при этом расходуется квест. И веревки. Так что запасайтесь веревками и вперед. Забираетесь в горы, находите логово драконов. Ну а дальше, как получится. В зависимости от сил выполняете 10-20-30... квестов и сохраняетесь, выходя из игры прямо в горах. Заходите опять и повторяете. 10-20-30... квестов. Сохранились. И так далее. Но времени такой не очень честный способ отнимает много.

Монстры и способности

Приведенные в таблице значения Guts, Wits и Exp являются усредненными. Значение Exp – количество опыта, получаемого в битве, а не от побега с поля боя. Option – третья возможность при встрече с монстром наряду с двумя постоянными (Kill и Run).

Abilities – способность, которой обладает монстр:

Sick/Disease – снижает количество скилов;

Swallow – у червя в Гоблин Маунде – острая чувствительность в свету заставляет червя сбивать с героя светящиеся предметы, коими являются любые предметы со способностью *Glow* (это портит предмет);

Mesmerized – результат удачно примененного гипноза. Как правило, герой теряет большую часть содержимого своей сумки, а также с него снимается часть квестов;

Ieatsu – самурайская способность наносить сильный удар с первого раунда сражения (типа Backstab, только раза в два покруче);

Berzerk – способность добить противника со второго раунда битвы. Число берсерков зависит от количества навыков боевой гильдии;

Swindle/Backstab – способность обокрасть/ошарашить противника;

Blind – слепота, которая не дает возможности использовать что-либо во время битвы, но после снимается с помощью *Seltzer Water* или *Gold Apple*. При слепоте можно продолжать битву, но нельзя лечиться.

Blast – это "бабах" где-то на 25-50 guts.

Panic – паника, снимается *Seltzer Water* или *Gold Apple*, и можно продолжать сражение. Но если ни *Seltzer Water*, ни *Gold Apple* нет, то остается только попробовать убежать.



Оружие, доспехи, всякая всячина разная

В каждой локации, бабахая монстров, можно найти то или иное оружие, армор или камушки всякие, скролы. Со временем добра этого накапливается ну очень много. Это уж, конечно, дело вкуса, как говорится – можно и копить. Я продаю все, что можно купить в какой-нибудь лавке. Например, камушки можно купить в горах, если вдруг понадобятся (что мало вероятно, ведь они магам нужны, а играть за мага не очень интересно). Ну, а чего не купишь – собираю.

Как всегда и везде – купить можно лишь стандартную экипировку. Все остальное можно лишь найти самому.

Итак, оружие. Может быть одноручным и двуручным. Сразу оговорюсь, что использование двуручного оружия менее эффективно с точки зрения суммы показателей атаки и защиты – на любителя. Лучшее оружие в игре – masamune – меч самурайский в правую руку. Лучший армор – koutetsu. Лучшее оружие в левую руку – shuriken. Лучший щит в левую руку – serpent scale.

Часто найденное оружие или доспехи имеют отрицательные характеристики. Иногда можно восстановить испорченное в лавке доспехов. Также некоторые вещи могут быть проклятыми (неснимаемыми). Если посмотреть инфо этой вещи, то в области способностей будет значиться Curse. Снимается проклятие с помощью применения скрола Bless. Обычно проклятыми оказываются Spirit Katana и War Boots.

Как правило, амуниция гоблинов может быть использована только персонажами-гоблинами.

Иногда отбитые у монстров оружие и доспехи могут иметь дополнительные способности – Blast, Blind, Disease, Panic. Если эта способность не стандартна для данной экипировки, то такая вещь считается раритетной (Rare). Такие вещи коллекционируются, их можно продать или обменять.



Навыки гильдий

Получить (изучить) навыки гильдий можно в Башне Гильдий, которая находится в лесу. Сперва надо заплатить за присоединение к гильдии, и только после этого появляется возможность изучать навыки. Возможное количество изученных навыков зависит от уровня персонажа. Какой уровень, столько навыков может изучить герой.

Навык Боевой Гильдии: увеличивает показатель атаки на 1, дает возможность добивать врага в битве (Berserk). Например, 5 навыков прибавляют к атаке 5 и позволяют использовать берсерк 5 раз в день.

Навык Гильдии Магов: дает возможность гипнотизировать противника с пер-

вого этапа битвы, а также использовать камушки.

Навык Гильдии Торговцев: прибавляет 1 к защите персонажа. А также позволяет использовать Swindle (обокрасть) и Backstab (ошарашить), начиная с первого раунда сражения.

Помимо того, что появляется возможность применять навыки гильдий, обучение также влияет на персонаж. Каждые 4 навыка Гильдии Воинов (5 навыков гильдии Торговцев или 6 навыков гильдии Магов) прибавляют дополнительный "Use" во время битвы. Также после изучения 4 навыков Гильдии Воинов персонаж более не спит слишком долго и не просыпается больным в начале квестового дня. После 4 навыков гильдии Торговцев персонаж успешнее покидает поле боя.



Навык Самурая: Ieatsu можно изучить, повстречав самурая в Shangala. Для этого нужно иметь в сумке Bushido Token. Но не каждый самурай согласится научить вас своему умению. От себя добавлю, что данный навык бесполезен. Гораздо важнее навыки торговой и боевой гильдий.

Кланы и жизнь вокруг игры

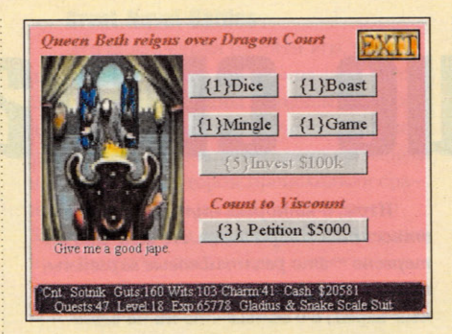
Теперь о самом приятном.

Клан объединяют игроков в сообщество, внутри которого происходит общение, как по поводу игры, так и на другие темы. Чем больше персонажей в клане, тем выше его мощь. С ростом мощи клан может получать специальные возможности, действие которых распространяется на всех его членов. Например, самая популярная способность Quick увеличивает количество ежедневных квестов персонажа на число, равное его уровню. Способности даются по достижении определенной мощи:

100 очков мощи – 1-я способность
500 очков мощи – 2-я способность
2500 очков мощи – 3-я способность
10000 очков мощи – 4-я способность
25000 очков – 5 -я и т.д.

Мощь клана считается по сумме очков, даваемых в "общий котел" персонажами клана:

Peasant – 0
Knight – 1
Baron – 2
Count – 3
Viscount – 4
Marquiz – 5
Earl – 6
Duke – 7
Prince – 8
Regent –9



Соответственно, чем выше звания членов клана, тем больше очков мощи он имеет.

Внутри кланов существует своя структура и иерархия, могут быть свои титулы, что вносит разнообразие в игру. Как правило, у клана есть:

лидер, ко-лидер (заместитель) – общее руководство;

вербовщик с помощниками – планомерная и постоянная вербовка новых членов;

посол-дипломат с помощниками – общение с другими кланами, налаживание хороших отношений;

оружейник с помощниками – сбор, хранение и распределение боевой экипировки;

казначей – сбор, хранение и распределение материальных ресурсов;

советник – отвечает на постоянно возникающие вопросы;

массовик-затейник – жизнь в клане должна быть интересной. Тогда народ валом повалит. Всякие лотереи, аукционы и т.д.

Ну и масса всего прочего, что только можно придумать.

У каждого клана есть свой сайт, или форум. Без этого нет общения, а, значит, и нет клана (если, конечно, клан создан не просто так). А если есть форум, то зайти туда может и не только член данного клана. А при агрессивной политике вербовки (т.е. засветке имени клана в DC клан -форуме) кому-то может это не понравиться – как же так, люди идут в "этот" клан, а не к "нам". Так может начаться война между кланами. Это, конечно, не означает, что кто-то будет дубасить друг друга. Все происходит на словах: кто кого - тот и круче. В результате народ побежит из слабого клана в более сильный. Одни поднимаются, другие – наоборот. Вот здесь и важна работа дипломатов – найти союзников, регулярно наведываться в кланы, заключать альянсы...

В общем, насколько хватит воображения.

Ограничения в игре

Ограничений в игре немного:

- количество скилов не выше 5000, а то выкинут из списков;
- возраст от 8 до 1000;
- нельзя выйти из игры с переполненным рюкзаком;
- денег не больше 2.100.000.000, иначе сгорают;
- Fame (слава) не выше 25.000, а то выкинут из списков;
- нельзя купить предметов больше, чем позволяет уровень. Т.е. если дозволительно иметь всего 300 Enchant Scroll'ов и они уже лежат в сторрадже, то купить еще не дадут. Выход прост – один персонаж закупает для другого. Купил, вернулся, отправил и снова пошел покупать;
- нельзя использовать макросы для накачки. Но кто проверит... ;
- если не хотите потерять персонаж, то нужно помнить следующее: персонаж остается в игре (не играя) на количество дней, равное учетверенному уровню;
- количество навыков гильдий не превышает уровень.



Общие советы по игре

Стратегию игры каждый выбирает сам. Здесь нет общих правил и законов. Я бы посоветовал:

- кормить всех, кто ест;
- подкупать всех, кто берет;
- помогать всем, кому надо;
- отвечать на вопросы всех, кто спрашивает;
- гасить всех остальных.

Все это, конечно, условно. В процессе игры каждый в состоянии сам определить, от кого стоит сбежать и, возможно, даже витс заработать, а кого сначала следует попробовать подкупить.

Чем выше гатсы, тем выносливее и сильнее персонаж. Меньше вероятность пропустить смертельный удар.

Чем выше витсы, тем мудрее персонаж. Лучше удается колдовство, успешнее используются скролы, выше сопротивляемость магическим атакам врага, успешнее квесты в доках.

Чем выше шарм, т.е. изворотливее персонаж, тем дороже продает он предметы, уклоняется от атак врага. Ну и королева более благосклонна.

Ускоренный рост в чине

На 12-13 уровне начинаете подлизываться к королеве. Просыпаетесь и сразу в замок. Каждый Mingle требует одного квеста. Так вот, "минглуете" до тех пор, пока число оставшихся квестов не будет оканчиваться на 3 (83, 73, 63,...13, 3), а затем - петиция на три квеста. И потом 7 раз (7 квестов) мингл и 1 раз (3 квестов) – петиция. Регентом можно стать за 3-4 недели (при наличии 1-1.5 миллионов, конечно). Но деньги можно взять у клана - на то он и создается.

Вот пока и все. Ежели чего запамятовал, то всегда рад помочь – как советом, так и с остальным DC инвентарем.

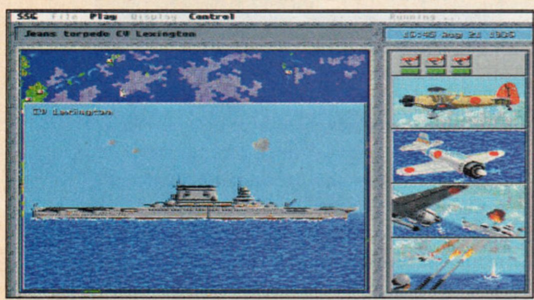


Владимир ВЕСЕЛОВ

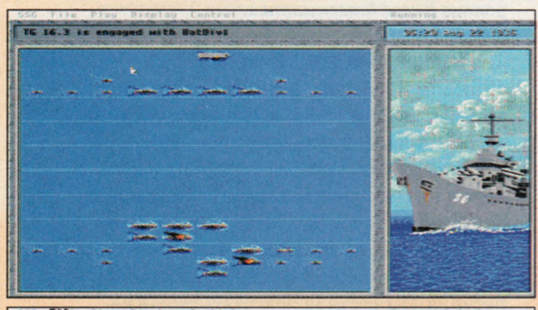
Морские стратегии













Игры, о которых тут пойдет речь, относятся к варгеймам. Но вот что интересно – это реалтаймовые варгеймы, причем разговор-то идет не о современных играх, а о самых что ни на есть древних. Да, морские варгеймы с самого начала были реалтаймовые, и, возьму на себя смелость утверждать, другими они быть и не могут. Почему? Сейчас объясню.

Здесь вам не тут

В наземном варгейме все просто – тут свои войска, вон там противник, так что куда и сколько своих войск двигать, более-менее понятно. Даже в наиболее приближенных к реальности играх, в которых расположение и состав вражеских войск дается приблизительно, в соответствии с разведсводками, особо гадать, где именно находится враг, не приходится. Совсем другое дело морские варгеймы – тут совершенно определенно известно, какими именно силами располагает враг (корабли-то все наперечет), но зато абсолютно не известно, где именно находятся эти силы. Море-то ведь вон какое широкое, и проторенных дорог в нем нет. Кроме того, даже если вам известно, где должен появиться неприятель (как, например, японцам при Цусиме), о том, когда именно он появится, остается только гадать. Так что основная трудность в морском варгейме - встретиться с противником, причем встретиться там и тогда, где и когда вы будете обладать численным и позиционным перевесом. То есть победа в морском сражении достигается до его начала.

Конечно, в играх все несколько проще, чем в реальной жизни. Ознакомившись с брифингом, вы точно знаете, какие цели преследует неприятель и какие средства он использует для достижения этих целей. Но все равно неопределенность имеется, и иногда весьма значительная.

Ну а теперь подумайте сами: если львиную долю игрового времени приходится тратить на поиск неприятеля и вывод своих сил на исходную позицию, какой смысл делать такую игру походовой? Получится, что, раздав приказания своим соединениям, игрок будет долго-долго кликать на кнопке “Конец хода”, пока не встретит неприятеля (или не поймет, что он его упустил). Так что морская стратегия может быть только реалтаймовой, впрочем, возможны и некие гибриды походовости и реалтайма, например, Carriers at War.

Carriers at War

Пожалуй, это самая первая морская стратегия. Появилась она аж в 1986-м году, правда, на восьмибитных машинах. Версия для PC была создана несколько позднее, в 1990-м. Три года спустя игра была дополнена Creation Kit, позволявшим создавать собственные сценарии, ну



а в 1994-м появилась и вторая, улучшенная версия игры. Вот на ней и остановимся подробнее.

Полное название игры – Carriers at War II: Fleet Carrier Operation in South East Asia 1936-1946 - нуждается в пояснениях. Почему именно в Юго-восточной Азии и почему 1936-1946 годы? Дело тут не в неправильном понимании американцами всемирной истории, а в том, что именно на Тихом океане авианосцы смогли развернуться во всю свою мощь и стали основным оружием морской войны. Именно преимущество в авианосцах позволило японцам одержать впечатляющие победы на первом этапе войны, а утрата этого преимущества привела к сокрушительному поражению в войне в целом. Так что выбор региона, в котором приходится воевать, вполне правильный. А вот с выбором времени действия игры разработчики перемудрили – они просто ввели гипотетический сценарий, в котором начало японо-американской войны отнесено в 1936-й год. Ну а на 1946-й год приходится другой гипотетический сценарий, в котором смоделирована высадка американцев непосредственно в Японии.

Остальные сценарии более-менее соответствуют реальным событиям, однако каждый сценарий можно проигрывать в нескольких вариантах. Один чисто исторический, т.е. все стороны конфликта имеют те же самые силы, что и в реальности; остальные из серии “А что было бы, если...”. Например, что было бы, если американцы в сражении в Коралловом море (май 1942) имели в своем распоряжении авианосец “Энтерпрайз”? Или, как бы проходило сражение у Филиппин (июнь 1944), если бы программа подготовки камикадзе начала действовать на полгода раньше?

Разыгрывать такие гипотетические сценарии интересно, но гораздо интереснее попробовать свои силы в реальной обстановке, как бы подменить известную историческую личность, попробовать исправить ее ошибки и добиться внушительной победы. Тут CaW представляет игроку поистине неограниченные возможности - хочешь бери на себя руководство всем флотом, а хочешь только отдельными соединениями, оставив остальные в руках компьютерных помощников. И управлять можно по-разному: или постоянно вмешиваться в руководство, или же, раздав приказы, смотреть на все со стороны, беря на себя управление только в критические моменты.

Теперь о самом игровом процессе. В некотором роде он походовый, только длину этого хода выбирает сам игрок. Можно двинуть время на пять минут вперед, а можно и на час. Есть возможность выбрать и более продолжительный период времени, до рассвета, например, или до какого-то определенного часа. Наконец, можно и просто "запустить время", оговорив предварительно, что в случае какого-то события оно должно остановиться (причем время идет не реальное, а весьма и весьма ускоренное). Как видите, игру можно назвать походовой, но с нефиксированной продолжительностью хода.

Ну а что происходит непосредственно во время битвы? А тут у нас чистая походовость. Если встречаются надводные боевые корабли, то они строго по очереди обмениваются выстрелами из главного и вспомогательного калибра, выпускают друг по другу торпеды, совершают перемещения в сторону неприятеля или от него. В случае налета авиации на корабли или наземные объекты, сначала стреляют зенитки, а уж потом уцелевшие самолеты наносят бомбовый или торпедный удар. Наконец, при атаках подводных лодок ПЛ выпускает торпеды, а затем надводные корабли ее атакуют.

Все это сопровождается красивыми статичными картинками, так что можно разглядеть, кто кого атаковал и кто кому какие повреждения нанес. Но вот что интересно, руководить во время сражения игрок совершенно ничем не может. Кому-то это может показаться слабой стороной игры, но на деле же в этом ее сила. Как я уже говорил, победа в морском сражении должна достигаться до его начала, так что задача настоящего стратега - обеспечить предпосылки к победе, а задача его подчиненных - эти предпосылки использовать.

Впрочем, возможен и противоположный подход, это когда игроку дается полный контроль не только над соединением кораблей, но и над отдельными кораблями и даже боевыми постами. Яркий пример такого подхода Great Naval Battles.





Great Naval Battles

Это целая серия из пяти игр, выпущенных в период с 1992-го по 1996-й год. Все они были сделаны на одном и том же движке (к концу, правда, он был слегка улучшен) и отличались только временем и театром, на котором происходили сражения. Две игры (первая и четвертая) были посвящены событиям 1939-45 годов на Атлантике, две (вторая и третья) - войне на Тихом океане, ну а пятая - первой мировой войне на всех театрах. Хотя игровой процесс и был разделен на сценарии, можно было с помощью прилагаемого к каждой из игр редактора создать свой собственный глобальный сценарий, охватывающий целиком всю войну. Правда, я сомневаюсь, что у кого-то хватило бы терпения проиграть такой сценарий: дело в том, что максимально ускорить время в игре можно только в три раза.

Главное отличие этой игры от предыдущей в том, что тут игроку дается полный контроль над флотом в целом и над каждым кораблем в отдельности. Находясь на мостике флагманского корабля, можно отдавать приказания соединению целиком или отдельным кораблям. Переместившись на мостик одного из кораблей, можно командовать боевыми частями. Зайдя на экран одной из боевых частей, получаешь возможность руководить ей. Наконец, переместившись в самый низ, на боевой пост, можно самому пострелять из орудий или выпустить торпеды. Если же ваш корабль получит повреждения, то придется самому возглавить борьбу за живучесть. И всем этим (ну разве что за исключением стрельбы из пушек и торпедных аппаратов) в игре приходится заниматься.

Возьмем, к примеру, сценарий из четвертой игры, посвященный сражению у атолла Мидуэй. Силы противников расставлены по своим местам, курсы соединений уже проложены в соответствии с тем, как это было в реальности, остается найти и уничтожить неприятеля. Начинаем с того, что выпускаем разведывательные самолеты, определяем каждому маршрут и сектор наблюдения. Пока разведчики летают, формируем ударные авиационные группы: решаем, сколько самолетов войдет в каждую, сколько будет истребителей, сколько бомбардировщиков и сколько торпедоносцев. Как только неприятель будет обнаружен, авиация поднимается в воздух и бросается в бой. Однако противник тоже не дремлет, так что следует ожидать налета вражеских самолетов на свои корабли. Готовим и своевременно поднимаем в воздух истребительное прикрытие.







Тем временем ваши самолеты вступили в бой, нанесли какие-то повреждения врагу, кого-то утопили. Теперь нужно мгновенно оценить этот урон, сформировать вторую атакующую волну и бросить ее в бой. Однако и ваши корабли к этому времени могли получить какие-то повреждения, так что нужно бороться за живучесть. Как видите, скучать не приходиться.

Еще интереснее все обстояло в играх серии, посвященных Атлантике. Тут ведь авианосцы не играли решающую роль, как на Тихом океане, так что в бой вступали крупные надводные корабли. Причем игрок мог наблюдать за боем с мостика своего корабля (хотя модели кораблей и были спрайтовыми, но выглядели достаточно красиво).

Если собрать сценарии из всех игр вместе, то окажется, что они охватывают практически все сражения обеих мировых войн. Однако кому-то и этого может показаться мало, так что имеется редактор. Воспользовавшись им и богатой базой кораблей и самолетов, можно создать практически что угодно. Так, например, в четвертой игре имеются данные по советским кораблям, так что можно проверить, что было бы, если советский ВМФ не отсиживался в Финском заливе, а вышел на просторы Балтики.

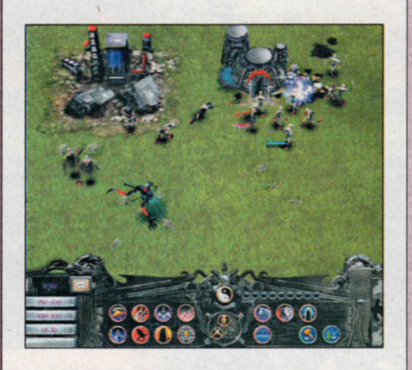
А что потом?

До середины девяностых морские стратегии появлялись регулярно (упомяну ставшую классической Harpoon и мало известную Jutland). А потом наступила эра RTS, и сражения на море сразу как-то отодвинулись в тень. В тех же немногих играх на военно-морскую тематику, что появились в последнее время, разработчики сделали ставку на полную трехмерность и прочие красивости, совершенно не нужные настоящим стратегам. Вот и получилось, что новых поклонников эти игры не привлекли, а старых оттолкнули. А жаль.

CHEATS

Юрий Катков

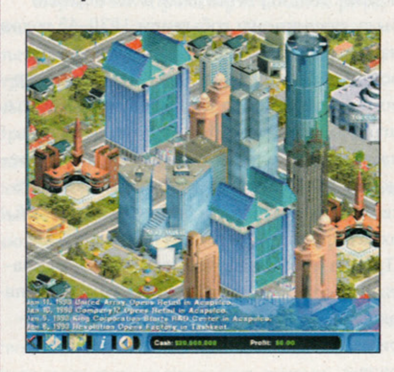
Battle Realms



Чтобы разрушить вражеское здание:

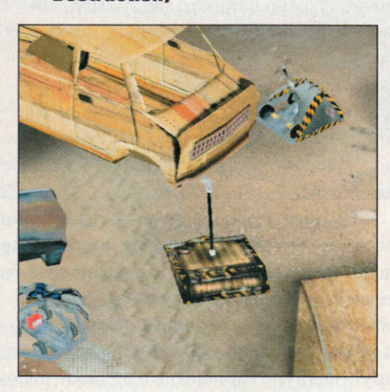
1. Выберете вражеское здание
2. Нажмите ctrl + d
3. Смотрите как дома противника рассыпаются в пыль!

Capitalism 2



Чтобы войти в режим кодов, во время игры нажмите [Shift] и, удерживая его, наберите 6789. Активацию режима кодов подтвердит сообщение. Теперь нажмите одновременно [Alt]+[C] и вы получите 10000000 кредитов.

Robot Wars (Arenas of Destruction)



Чтобы получить много денег и иметь возможность купить любого робота, в самом начале, в поле для ввода имени напечатайте "JPEARCE" (без кавычек).



Medal of Honor: Allied Assault

Чтобы активировать режим кодов, нужно запустить игру с параметрами +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1. В Windows это можно сделать, создав ярлык для запускаемого файла игры и добавив нужные параметры в командную строку (находится в свойствах ярлыка). Получится примерно следующее:

"C:\MOH\MOHAA.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Затем в одиночной игре вызовите консоль (для этого нужно нажать клавишу [~]) и вводите следующее:

dog – режим бога;
fullheal – полное здоровье;
wuss – все оружие и патроны;
noclip – прохождение сквозь стены;
notarget – посмотреть версию игры.



Serious Sam: The Second Encounter

Вызовите консоль клавишей [`] (тильда) и вводите следующие коды. После каждого когда нужно нажать [Enter]:

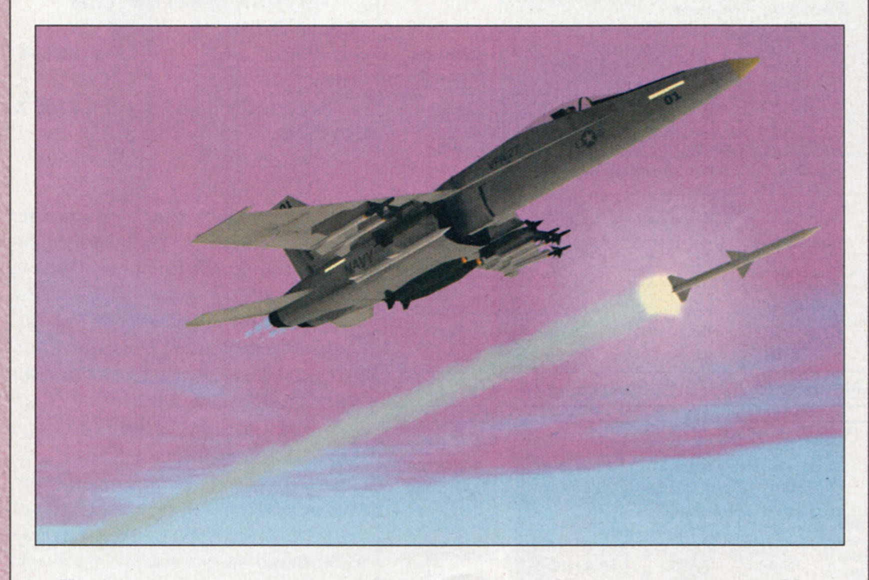
please god - режим бога;
please refresh – вся энергия;
please fly – режим полета;
please ghost – режим прохождения сквозь стены;
please tellall – посмотреть все сообщения.

Warcraft 3: Reign of Chaos



Коды для беты-версии игры:
deathcar - получить танк;
little rabbit - получить killing rabbit.

F/A-18 Korea Gold



Чтобы получить дополнительную авиатехнику, напечатайте следующее в Меню Пилотов (Pilot Menu -> Call Sign):

MG21 – МИГ 21 Fishbed;
F16C - F-16;
F14D - F-14.

F.A. Premier League Football Manager 2001

Замена игрока. Если ваш лучший игрок получил серьезную травму и надолго вышел из игры, попробуйте продать его (для этого воспользуйтесь transfer market'ом) и, когда вам поступит хорошее предложение, согласитесь обменять его на другого игрока такого же класса. Таким образом вы получаете бесплатно нового здорового игрока, а клуб, с которым вы менялись, не возьмет вашего игрока, т.к. он травмирован! Вот такой баг.

Рандеву с незнакомкой 3: Курортный роман



Вводите коды во время игры (нужно набрать на клавиатуре):

pmegcky - остаться наедине с Анжелиной;
pmceciy - закончить драку;
pmdcctg – попасть на пляж;
pmchcjy - попасть на вокзал;
pmdicly – оказаться одновременно вместе с Анжелиной, Дианой и, может быть, даже Алисой J;
pmcegy - попасть в ресторан с Мариной;
mcjcly – сделать небольшую остановку на машине с Алисой;
pmclcny – попасть в гостиницу;
pncicly - подобрать голосующую Алису.

Traffic Giant

Измените название любой из линий поездов (train lines) на одно из следующих для активации нужного вам кода:

Gladstone – получить $100000;
Gearloose – пропустить уровень.

Operation Flashpiont (Easter Egg)

Если вы поиграете в Operation Flashpoint на Рождество, то увидите, что в этот день в игре все деревья будут по-рождественски наряжены. Полюбоваться этим зрелищем можно, просто переставив дату на часах вашего компьютера на день Рождества. Кроме того, необходимо установить последний патч к игре.

Intel Pentium 4 "Northwood": сравнение с предшественником и оценка перспектив

Дмитрий Майоров (destrax@ixbt.com)
Сергей Пикалов (peek@ixbt.com)

Задача оптимального выбора компьютерных комплектующих не имеет, к сожалению, четкого математического решения: слишком много факторов. Обычно используют такой метод: берется прайс-лист, из него выбрасываются крайние позиции (полный отстой и слишком крутые), а из оставшихся выбирается товар с наибольшим приростом узнонения торговых марок и количественного распухания псевдотехнических характеристик на прирост цены. Решение не самое плохое, не будем даже обращать внимание на то, что 256 МБ памяти на борту у GeForce2 MX – это чуть многовато. Подумаем лучше вот о чем: а зачем вообще нужен новый процессор?

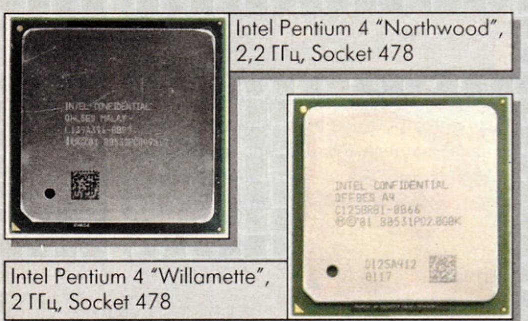
Действительно, а зачем? Нет, есть, конечно, задачи, которые и N-гигагерцовый Pentium M загрузят по самые верхние регистры, вот только страшно далеки они от народа, и не на их решателей рассчитаны пляски сине-оранжевых человечков в ваших устройствах отображения информации. Нет, разница все еще есть даже при работе в Word, вот только замерять ее все трудней и трудней – не зря же каждое новое поколение бенчмарков выдает итоговый результат в баллах на порядок ниже, чтобы, значит, было куда расти, да и пользователя 10,5 балла напрягают куда сильней, чем 1050.

Игры... Да, остаются, как всегда, игры, но тут все слишком запущено. Intel тщетно демонстрирует на презентациях трехмерные демки, рассчитанные и показанные силами одного только центрального процессора. Гораздо вероятнее, что какой-нибудь очередной GeForce, уже практически интегрировавший звук, будет заодно и считать физику в игре, а уж с винчестером они договорятся: организуют новый протокол прямого доступа к графической памяти, и зачем им тогда нужны будут процессор с системной памятью – эти пережитки прошлого, ошибочно считавшиеся двигателем прогресса?

А бедные, никому не нужные процессоры будут все уменьшаться и ускоряться – пока в один (прекрасный?) день не разлетятся горсткой фотонов. Ну, до этого дня, впрочем, еще далеко. Пока посмотрим, чем нас порадует новый Pentium 4 – глядишь, и блеснет просвет...

Новое ядро Pentium 4 "Northwood"

Для начала сам герой и его предшественник:



Intel Pentium 4 "Northwood", 2,2 ГГц, Socket 478

Intel Pentium 4 "Willamette", 2 ГГц, Socket 478

Обратите внимание на нижнюю строчку маркировки: цифры "512" в конце как раз указывают на единственное архитектурное отличие нового процессора от старого – 512 КБ кэша L2 вместо 256 КБ. Впрочем, реализация этого отличия стала возможной лишь вследствие перехода фабрик Intel на 0,13-микронную технологию производства с использованием медных соединений. В результате, на 200-миллиметровой пластине умещается вдвое больше кристаллов, чем при производстве по 0,18-микронной технологии (в дальнейшем же, с переходом на 300-миллиметровые пластины, это количество увеличится еще в 2,5 раза.) Ну а следствием нового техпроцесса станут, совершенно очевидно, более высокая допустимая частота процессоров и пониженное тепловыделение (49,8 Вт TDP у 2,2-гигагерцовой версии Northwood против 75 Вт у Willamette 2 ГГц). Любопытно отметить, что процессор на новом ядре содержит 55 миллионов транзисторов (площадь – 146 мм2), из которых около 40% (у Willamette 42 миллиона транзисторов, а изменился только объем L2) приходится на кэш – неплохо?!

[WCPUID Version 3.0d]

Processor	Intel Pentium 4	Brand	10
Platform	Socket478 (mPGA478 Socket)	APIC	0
Vendor String	GenuineIntel		
CPU Type	Original OEM Processor		0
Family	15 / 0	Model	2 / 0
Stepping ID	4 (Standard) / (Extended)		
Name String	Intel(R) Pentium(R) 4 Family CPU 2.20GHz		
Internal Clock	2008.89 MHz	System Clock	100.44 MHz
System Bus	401.78 MHz QDR	Multiplier	20.0
L1 T-Cache	12 K uops	L2 Cache	512 K Byte
L1 D-Cache	8 K Byte	L2 Speed	Full, 2008.89 MHz
MMX	Supported	MMX+	Not Supported
SSE	Supported	3DNow!	Not Supported
SSE2	Supported	3DNow!+	Not Supported

Northwood 2,2 ГГц, работающий на 2 ГГц

[WCPUID Version 3.0d]

Processor	Intel Pentium 4	Brand	8
Platform	Socket478 (mPGA478 Socket)	APIC	0
Vendor String	GenuineIntel		
CPU Type	Original OEM Processor		0
Family	15 / 0	Model	1 / 0
Stepping ID	2 (Standard) / (Extended)		
Name String	Intel(R) Pentium(R) 4 CPU 2.00GHz		
Internal Clock	2004.55 MHz	System Clock	100.23 MHz
System Bus	400.91 MHz QDR	Multiplier	20.0
L1 T-Cache	12 K uops	L2 Cache	256 K Byte
L1 D-Cache	8 K Byte	L2 Speed	Full, 2004.55 MHz
MMX	Supported	MMX+	Not Supported
SSE	Supported	3DNow!	Not Supported
SSE2	Supported	3DNow!+	Not Supported

Willamette 2 ГГц

Естественно, новое ядро требует новой нагрузочной прямой питания процессора, но здесь никаких проблем для пользователей возникнуть не должно: все материнские платы под Socket 478 проектировались уже в расчете на новые процессоры, их нынешний VRM такую прямую поддерживает, так что в худшем случае вам придется перепрошить БИОС платы. Остается еще упомянуть о том, что процессор с частотой 2 ГГц будет последним в линейке Willamette, линейка же Northwood начнется с 2-гигагерцового, так что для различения крайних экземпляров Intel вновь вынужден прибегнуть к индексу "А": младший Northwood будет официально называться Intel Pentium 4 2A ГГц.

Исследование производительности

Тестовый стенд:

- процессор Intel Pentium 4 "Willamette", 2 ГГц, Socket 478;
- процессор Intel Pentium 4 "Northwood", 2,2 ГГц, Socket 478;
- материнская плата ASUS P4T-E (Intel 850);
- 2x128 МБ PC800 RDRAM RIMM Samsung;
- ASUS 8200 GeForce3;
- IBM IC35L040AVER07-0, 7200 об/мин, 2 МБ cache, 40 ГБ;
- CD-ROM ASUS 50x.

Программное обеспечение:

- Windows 2000 Professional SP2;
- NVIDIA Detonator v22.50 (Vsync=Off);
- RazorLame 1.1.4 + Lame v3.89 codec;
- VirtualDub 1.4.7 + DivX v4.02 & v4.11 codec;
- WinZip 8.0;
- WinAce 2.11;
- eTestingLabs Content Creation Winstone 2001;
- eTestingLabs Business Winstone 2001;
- BAPCo & MadOnion SYSmark 2001 Internet Content Creation;
- BAPCo & MadOnion SYSmark 2001 Office Productivity;
- 3DStudio MAX 4.2;
- SPECviewperf 6.1.2;
- Expendable Demo version;
- MadOnion 3DMark 2001;
- idSoftware Quake III Arena v1.30, demo four;
- DroneZmarK.

Отметим, что в тестировании были использованы показания еще двух "участников".

Во-первых, Northwood был протестирован на частоте 2 ГГц, для чего мы понизили коэффициент умножения имевшегося у нас разлоченного сэмпла. Таким образом мы получили возможность выяснить чистый эффект от увеличения кэша L2 у процессора на новом ядре.

Во-вторых, имевшийся Willamette 2 ГГц был разогнан до 2,2 ГГц шиной (110 МГц x 20). Это позволяет прояснить "академический" вопрос: что лучше - больше кэша или более быстрая шина, а также

сделать некоторые прикидки на будущее - ведь не секрет, что вскоре частота шины Pentium 4 (правда, уже Northwood) вырастет до 133 МГц (533 МГц Quad-Pumped).

Также отметим, что желающие сравнить производительность нового флагмана процессорного рынка от Intel с самой быстрой на текущий момент моделью от AMD могут сопоставить результаты сегодняшнего тестирования с результатами сравнения Willamette 2 ГГц и Athlon XP 1900+. Как только AMD анонсирует свою модель 2000+, мы обязательно сведем ее с Northwood в честном поединке.

Результаты тестирования:

Кодирование в MP3 с помощью Lame, как мы уже видели, не слишком чувствительно к пропускной способности памяти. В этом тесте мы можем наблюдать некоторый (3-4%) прирост от увеличившегося у Northwood объема кэша и хорошую (~10%) масштабируемость теста по частоте процессора. Эффект от ускорения шины вроде бы есть, но абсолютная разница в показаниях слишком мала, подождем делать выводы.

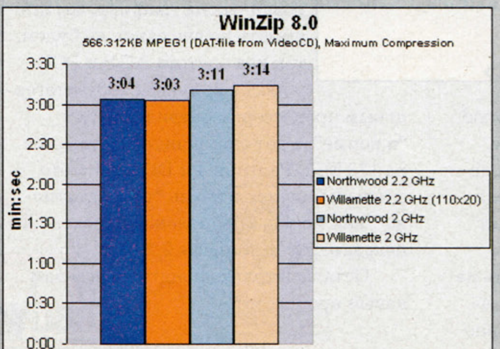
Здесь еще до собственно результатов тестирования процессора обращает на себя внимание выигрыш от использования новой версии кодека DivX, оптимизированной под SSE2. 30-40%! Тут даже комментарии излишни!

WAV to MP3

RazorLame 1.1.4 + Lame codec v3.89, 566 053KB WAV-file, 192Kbit, 44KHz, Joint Stereo

	Northwood 2.2 GHz	Willamette 2.2 GHz (110x20)	Northwood 2 GHz	Willamette 2 GHz
min:sec	2:32	2:37	2:47	2:54

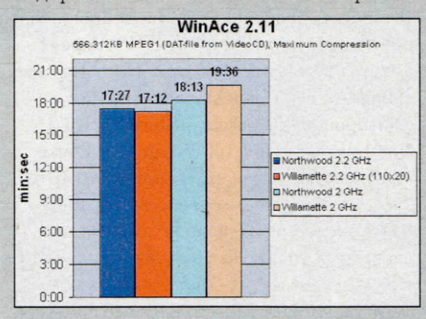
Что же до сравнения процессоров на старом и новом ядре, то можно отметить несколько интересных моментов. 7-9% преимущества получает Northwood за счет "чистого" увеличения частоты на 10%, а вот преимущество ускоряемого шиной Willamette более существенное - 10-15%. Некоторый, не слишком значительный эффект имеется от увеличенного кэша у Northwood, причем эффект этот перекрывается повышением частоты шины (разгоняющей, в том числе, и кэш L2). Кстати, обратите внимание на то, что при включении SSE2 разница проявляется более ярко во всех случаях:



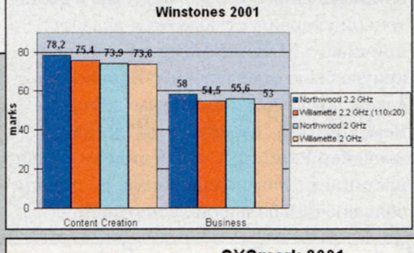
и при увеличении частоты процессора, и при ускорении шины, и при удвоении объема кэша.

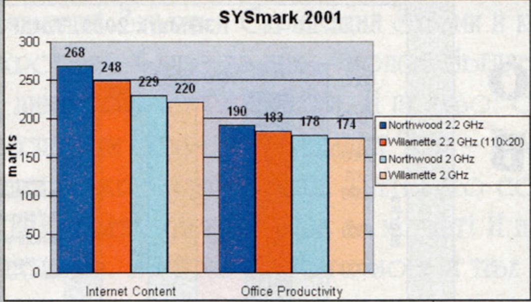
Результаты WinZip напоминают результаты кодирования MP3 и по абсолютным цифрам, и по характеру зависимости. Опять же отметим, что разница в пару секунд не дает возможности делать далеко идущие выводы.

А результаты WinAce, как и следовало ожидать, напоминают результаты кодирования MPEG4 – оба теста агрессивно работают с памятью, но при архивировании WinAce происходит частое обращение к словарю, что и обеспечивает больший (до 8%) выигрыш при прочих равных процессору на ядре Northwood. Очевидно, что если бы в кэш удалось запихнуть весь 4-мегабайтный словарь, ускорение было бы весьма значительным. По частоте же процессора тест масштабируется не очень хорошо, здесь большее влияние оказывает скорость работы с памятью.

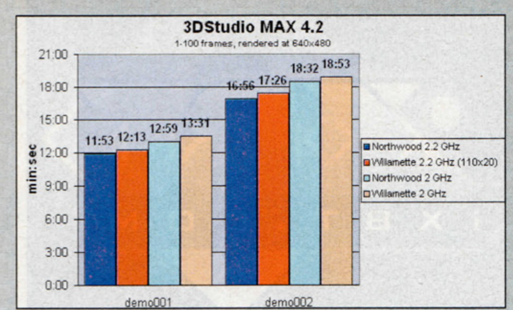


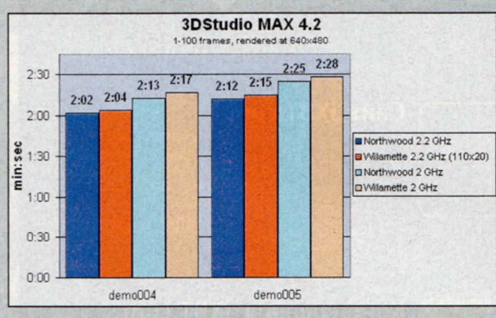
Картина в обоих "полусинтетических" тестах в общем похожа, из странностей можно отметить только то, что на частоте 2,2 ГГц "честный" Northwood выигрывает у ускоренного шиной Willamette больше, чем на частоте 2 ГГц в равных условиях.



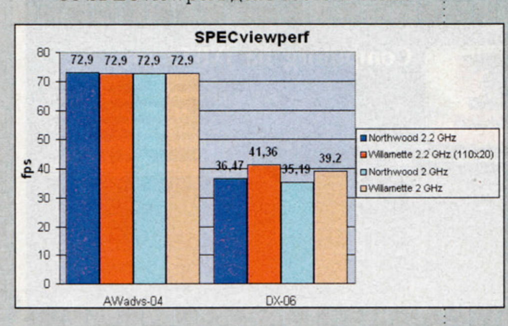


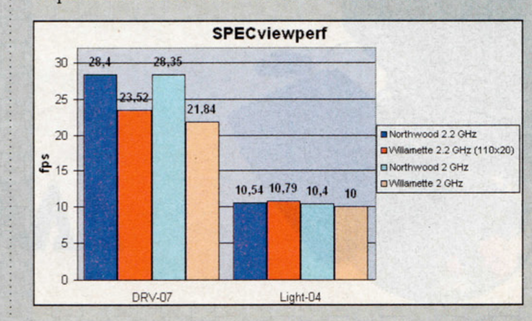
Описание использованных сцен для 3DStudio MAX можно найти в нашем введении к тестированию профессиональных видеокарт, а интересующий нас сейчас результат сравнения процессоров таков: вне зависимости от сложности расчета сцены процессором и сложности прорисовки сцены графическим ускорителем, характер вычислений один и тот же, и ускоряется расчет всех сцен одинаково. В цифрах это выглядит так: на ~9% при увеличении частоты процессора, на ~3% за счет большего кэша, ускорение шины почти никак не сказывается на результате. Как видите, тест этот, что неоднократно нами подчеркивалось, чисто вычислительный, и масштабируется он именно по частоте процессора, слабо завися от скорости памяти и прочих факторов.





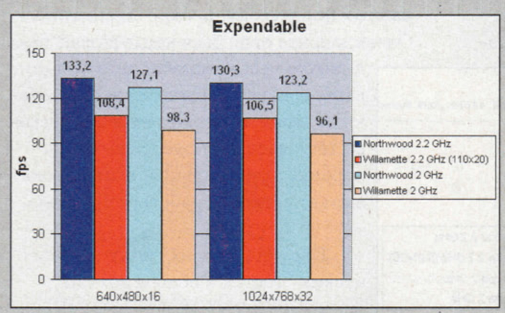
Со SPECviewperf дело обстоит более интересно, в первую очередь, за счет разнообразия проявленных зависимостей подтестов. AWadvs-04 никаких неожиданностей не приносит, стабильно упирая скорость отрисовки сцены в скорость работы видеоакселератора. Зато DX-06... Казалось бы, ничего странного: производительность системы слегка растет при переходе от 2 к 2,2 ГГц; если при этом ускоряется шина – она растет сильнее. Только вот незадача: имеется очень заметный отрицательный эффект от "лишнего" кэша. Удивительно, но факт: увеличение размера кэша в этом тесте значительно сни-



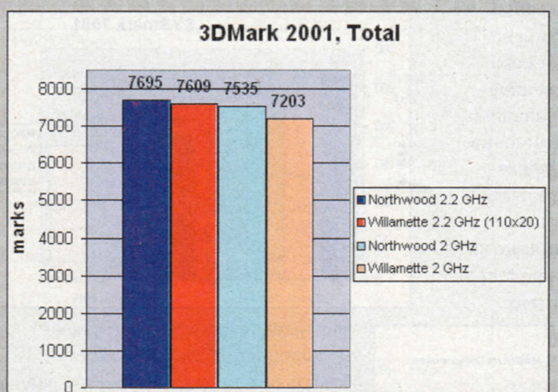


жает скорость обмена с памятью. Внятных объяснений у нас на данный момент нет, остается лишь констатировать: если вы посвятили свою жизнь работе с IBM Data Explorer – Northwood не для вас.

Нынешнее тестирование позволяет нам выявить и разницу между этими двумя тестами, которые обычно демонстрируют сходные зависимости результатов. В DRV-07, как хорошо видно, система почти не получает прироста производительности от простого увеличения частоты процессора, частота же шины (скорее всего, связка память-AGP) на результат влияет весьма прилично. Но этот выигрыш в 8% – ничто, в сравнении с 30-процентным выигрышем 512K L2 Northwood у 256K L2 Willamette. Отложим ненадолго рассмотрение этого артефакта и обратим свой взор на Light-04. Картина действительно похожа на предыдущую, только без загадочного взлета у Northwood, а в его отсутствие разогнанная шина AGP у Willamette 2,2 ГГц выводит того в лидеры в полном соответствии с данными наших прошлых тестирований: производительность видеоускорителя – прежде всего.



Ага, и снова этот взлет! Ну, теперь, опираясь на все тот же опыт, мы с достаточной уверенностью можем сказать: причина – RDRAM. Нами уже неоднократно было отмечено, что Expendable – игра с довольно "хаотичным" алгоритмом, который "сводит с ума" длинный конвейер Pentium 4 и, как видите, сильно напрягает своими "прыжками по памяти" обладающий большой латентностью



RDRAM. Увеличенный кэш у Northwood значительно сглаживает этот эффект, и результат налицо. Впрочем, нельзя не учитывать, что в случае использования, например, DDR SDRAM этот артефакт проявился бы менее заметно, так что волшебное ускорение смогут испытать на себе лишь фанаты Expendable (если таковые еще остались – тест-то уже давно просится на свалку) и Rambus одновременно. Еще стоит отметить, что разгон шины в этом тесте, в отличие от SPECviewperf, ускоряет не работу видеоакселератора (нельзя ускорить то, чего нет), а связку процессор-память.

Все более или менее современные игрушки демонстрируют одну и ту же картину: Northwood за счет большего кэша имеет преимущество в 5%, которое сглаживается до 1-2% при разгоне шины у Willamette. Все это, конечно, справедливо только для тех тестов и разрешений, где от процессора зависит суммарная производительность системы.

Выводы

Подводя итоги, первым делом надо определиться с позицией, с которой будет оцениваться Northwood. К счастью, сегодня мы не стоим на пороге какого-нибудь революционного поворота, неминуемо влекущего за собой смену чипсета и типа системной памяти. Налицо плавный эволюционный процесс, в котором нам отведена лишь роль наблюдателя, а все остальное сделает Intel. Так что расслабимся и будем получать удовольствие.

Благо, причины быть довольными есть. У нового процессора всего одно преимущество перед старым, но оно реально работает и приносит очень неплохие дивиденды. На одной чаше весов, правда, у нас копеечное превосходство в кодировании с помощью DivX v4.02 и отрицательный прирост в DX-06, но на другой - доходящее до 30% улучшение работы с RDRAM. В среднем же весы показывают +5-8%. И это, учитывая, что в чисто процессорных задачах может быть и больше (а для чего еще вы берете топ-модель?).

Впрочем, еще раз напомню, что сравнивать напрямую новое и старое ядро не очень интересно и умно: они все равно не пересекутся в линейке Pentium 4 (точнее, пересекутся лишь один раз, и сравнительные показатели у вас перед глазами), так что выбора не будет. Можно лишь поставить зарубку себе в памяти: Intel не подвел, новый процессор не хуже старого.

Ну а что же с перспективами? Они тоже представляются в радужном свете: в тестах на взаимодействие процессора и памяти получается 10-15% выигрыша на 10-процентное ускорение шины. Преимущество в приложениях, ориентированных на графику, мы принимать во внимание не будем, так как частота AGP и PCI у плат с будущим 133-мегагерцовым процессором очевидно будет "в норме", а вот синхронно работающие на 133 МГц Pentium 4 и DDR266 – это очень заманчиво и очень "результативно", как можно предположить, исходя из показателей Willamette 2,2 ГГц.

Осталось только понять: зачем вам новый процессор?





Во главе их стоит Тор.

«У Тора есть два козла – Скрежещущий Зубами и Скрипящий Зубами и колесница, на которой он ездит. Есть у него еще и три сокровища. Одно из них – молот Мьёлльнир. Инеистые великаны и горные исполины чуют молот, лишь только он занесен. И не диво: он проломил череп многим их предкам и родичам. И другим бесценным сокровищем владеет Тор – Поясом Силы. Лишь только он им опояшется, вдвое прибудет божественной силы. Третье его сокровище – это железные рукавицы. Не обойтись ему без них, когда хватается он за молот! И нет такого мудреца, чтобы смог перечесть все его великие подвиги. И столько всего могу я тебе о нем порассказать, что утечет немало времени, прежде чем будет поведано все, что я знаю».

«Младшая Эдда», Снорри Стурлусон
(перевод О. А. Смирницкой)







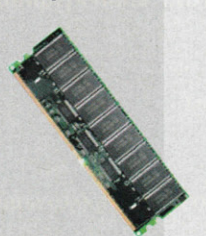


Десятка лучших "железяк" 2001 года

Юрий Пашолок

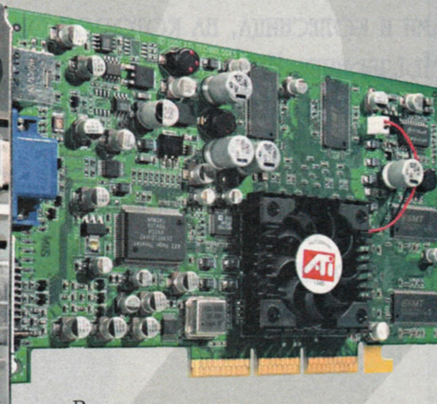
На страницах Нави уже не раз устраивали раздачу слонов играм, персонажам, однако ни разу не выбирали десятку лучших "железных" продуктов. А ведь именно от них, этих самых "железок", напрямую зависит развитие игр, графики, в частности. В этот раз мы все-таки решили устроить хит-парад, так что читайте и удивляйтесь.

Первое место: DDR SDRAM



Удивлены? А зря: появившись сначала на видеоплатах, DDR SDRAM быстро набрала популярность, а вскоре этой памятью начали комплектоваться и материнские платы. После того, как модули памяти DDR SDRAM начали производиться в массовом порядке, их цена быстро опустилась, практически сравнявшись по этому показателю с PC133 SDRAM. На сегодняшний момент DDR SDRAM стал основным типом памяти, вытеснив с лидирующих позиций и SDRAM, и RDRAM. В конце года началось массовое производство DDR SDRAM памяти второго поколения, под них уже появились материнские платы. Одним словом, на рынке памяти появился безоговорочный лидер, так что первое место в нашем хит-параде у него более чем заслуженное.

Второе место: ATi RadeOn 8500



Вторым по значимости продуктом после модулей памяти стали видеокарты, и победу здесь празднует... не GeForce 3! Компании ATi удалось создать видеокарту, по соотношению цены, производительности и заложенным в нее технологиям на голову превосходящую продукт nVidia. Самое же главное, что ныне видеокарты на базе GPU Radeon7X00/8500 производит не только сама ATi, но и другие крупные компании, в числе последних можно назвать Gygabite и Hercules. На этом фоне позиция nVidia на рынке выглядит уже не такой уверенной. Особенно стоит отметить технологию n-патчей, более известную как TRUFORM. Благодаря ей на аппаратном уровне можно увеличивать количество полигонов в игровых моделях. Однако не стоит забывать, что эти самые модели необходимо соответствующе оптимизировать, в противном случае получается эффект "надувных стволов".

Конечно, драйвера RadeOn 8500 все еще остаются достаточно "сырыми", да и на памяти радиаторы не помешали бы. Тем не менее, ATi можно поздравить с лучшей видеокартой прошедшего года.

Третье место: Intel Pentium-4



Стартовав в ноябре 2000 года, Pentium-4 вначале многим показался гадким утенком: по тепловыделению новый процессор успешно конкурировал с электрообогревателем средних размеров, а стоимость приближалась к цене всего системного блока. Но со временем стало понятно, что индустрия получила отличный процессор нового поколения, по своей технологии и производительности превосходящий продукцию конкурирующих фирм.

Семнадцатого августа прошлого года Pentium-4 стал первым "настольным" процессором, тактовая частота которого достигла двух гигагерц, а в январе этого года Intel представила линейку Pentium-4 Northwood, выполненных по 0.13-мкм техпроцессу. На текущий момент Pentium-4 является лидером в своем секторе, его архитектура обладает большим ресурсом, что гарантирует данному процессору большое будущее. Агрессивная ценовая политика Intel привела к тому, что разница в стоимости Pentium 4 и Athlon минимальна.

Четвертое место: nVidia GeForce 3



Эта карта должна была стать продуктом года, но "расслабленность" nVidia, почивавшей на лаврах после банкротства 3dfx, сделала свое черное дело. На момент представления GeForce 3 была по-настоящему революционной картой с многообещающим будущим. Однако nVidia, почувствовав себя безоговорочным лидером сектора, слишком сильно "задрала" ценовую планку: даже большой энтузиаст несколько раз подумает, прежде чем покупать видеокарту ценой в четыреста зеленых президентов. Цена снижалась, но не настолько, чтобы сделать GeForce 3 популярной, да и игры, не на словах использующие технологии DirectX 8.0, появились только осенью. И тут, как черт из табакерки, появилась ATi со своим RadeOn 8500.

Выпущенные nVidia Detonator XP и семейство GeForce Titanium лишь отчасти исправили создавшуюся ситуацию: проблема в том, что RadeOn 8500 при той же стоимости, что и у менее мощной GeForce 3 Ti200, обладает схожей с GeForce 3 Ti500 производительностью и имеет бОльшее количество "бонусов". Ситуация усугубляется тем, что многие производители отказываются от чипов nVidia в пользу продукции ATi. Да, сейчас nVidia доминирует в своем секторе, однако вскоре мы можем получить нового лидера, кто им станет, догадаться нетрудно.

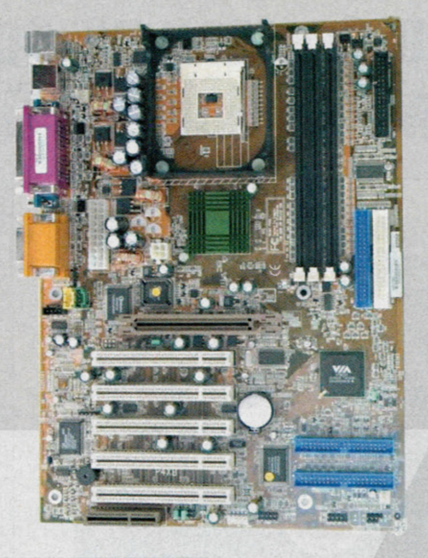
Пятое место: AMD Palomino (Athlon XP & MP)



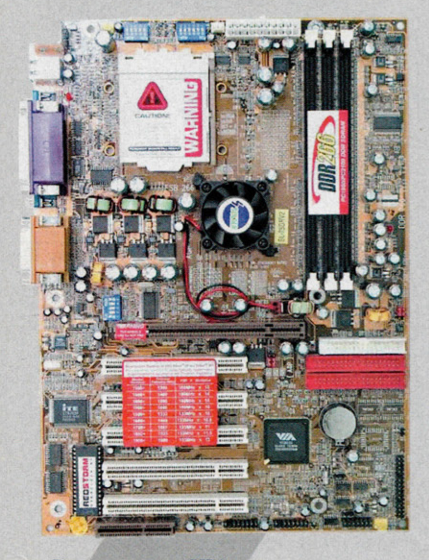
Несмотря ни на что, Intel так и не удалось серьезно оторваться от своего основного конкурента, компании AMD. Последняя сделала "ход конем", который был понят далеко не всеми: новое ядро Palomino было внедрено сначала для мо-

бильных процессоров (Athlon 4), затем в серверном решении, более известном как Athlon MP, и лишь осенью мы увидели настольный вариант - Athlon XP. Такой нестандартный ход нисколько не повредил AMD, более того, появление по-настоящему конкурентоспособного серверного процессора не от Intel стало неожиданностью. Что же касается Athlon XP, то своим появлением он поставил крест на наметившейся было гегемонии Pentium-4.

И, тем не менее, AMD рано расслабляться: не секрет, что Athlon сам по себе несколько устарел, одними лишь модернизациями тут уже не отмахаешься. Для компании приоритетной задачей представляется внедрение процессоров семейства Hammer, именно они должны стать главными конкурентами Pentium-4.



Шестое место: Soltek 75DRV-II (VIA KT266A)



В начале года VIA поставила на набирающую популярность DDR SDRAM память и не проиграла. На сегодняшний день высшей ступенью развития системной платы VIA KT266 является KT266A, отличающаяся от предшественника улучшенной работой с памятью. Компания VIA, как и раньше, удерживает лидирующие позиции в производстве "мам" под Socket A.

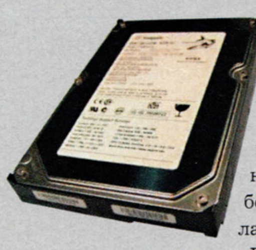
А вот что касается производителей плат, то лучшую продукцию представили не примелькавшиеся бренды ASUS, MSI, ABIT со товарищи, а "скромная" Soltek. Тайваньская компания создала самую производительную плату на новом чипсете, в числе плюсов можно назвать фирменную систему "разгона" Red Storm, отличную комплектацию и невысокую цену продукции.

Седьмое место: VIA P4X266A

Самый скандальный представитель "железной десятки". Дело в том, что VIA приступила к производству этой системной платы, не приобретя у Intel соответствующую лицензию. Это привело к настоящим "звездным войнам" между гигантами компьютерной индустрии, которые продолжаются до сих пор. Интересно, что судебные иски идут как со стороны Intel, так и VIA. В связи со сложившейся обстановкой, VIA вынуждена реализовывать платы на чипсете семейства P4X266 от других производителей под своей маркой.

P4X266 является самым опасным соперником для i845: у последнего только недавно появилась поддержка памяти DDR SDRAM, а продукт VIA уже успел пройти модернизацию. В результате P4X266 по производительности вплотную приблизился к i850, использующей память RDRAM. При этом стоимость P4X266A существенно ниже, чем у i845. Несмотря на свою скандальность, новая системная плата от VIA под Pentium-4 может стать столь же популярной, как KT266 под Athlon.

Восьмое место: Seagate Barracuda ATA IV



В последнее время компания Seagate вела себя тихо, прямо как ее винчестеры; основная видимая борьба происходила между Quantum и IBM. Сейчас же Quantum стал собственностью Maxtor, IBM как производила, так и производит очень быстрые жесткие диски, а Seagate нам подарила Barracuda ATA IV, лучший винчестер года.

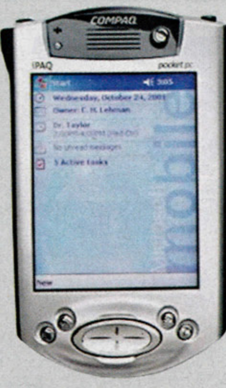
Seagate Barracuda ATA IV является первым жестким диском со скоростью вращения шпинделя 7200 rpm, у которого плотность записи на одну пластину равна сорока мегабайтам. В числе достоинств Barracuda ATA IV немаловажное место занимает бесшумность работы, а также более чем конкурентоспособная цена. Конечно, IBM также имеет в своем активе очень неплохие винчестеры, однако новинка от Seagate на сегодняшний день лучше.

Девятое место: nVidia nForce

Компания nVidia известна как производитель GPU, в прошлом году к числу производимой ею продукции прибавились наборы логики для материнских плат семейства nForce. Самое удивительное, что nVidia с первой же попытки удалось создать самую производительную материнскую плату под разъем Socket A.

Одним из основных коньков nForce является встроенное графическое ядро GeForce 2MX, которое существенно быстрее аналогичных решений от Intel и S3/VIA. Для тех же, кому встроенный видеоадаптер ни к чему, предлагается модель nForce 415D. Кроме того, nForce имеет на борту встроенную звуковую систему, значительно превосходящую уже привычные аудиокодеки типа AC97. Единственным барьером для завоевания большой части своего сектора nForce выступает высокая цена, однако не стоит забывать, что плата только появилась на рынке. К слову, одним из потенциальных конкурентов nForce является A4 от ATi - как видите, производители видеокарт всерьез решили вторгнуться в новый для них сектор рынка.

Десятое место: PDA



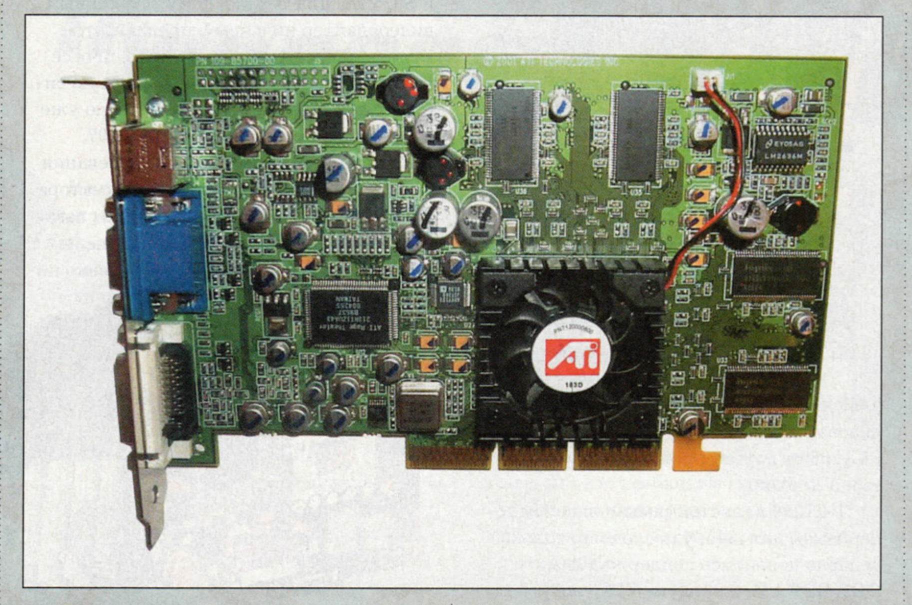
Помимо триумфа DDR SDRAM, прошлый год запомнился стремительным ростом популярности карманных компьютеров (PDA). Из "игрушки для взрослых" эти устройства превратились в незаменимого помощника в работе, многие из них обладают высокоскоростным выходом в Интернет. Одновременно с ростом популярности снижалась и цена, при желании сейчас можно найти неплохой PDA стоимостью сто долларов. Набирает рост и производство игр: небезызвестный Джон Ромеро уже выпустил свою первую игру для этих устройств, а в продаже появились геймпады для PDA. Все это делает PDA серьезным соперником для карманных игровых систем, например, GameBoy Advance.

Некоторые производители уже оценили перспективность рынка PDA и сделали соответствующие выводы: компания ATi в начале января анонсировала графический процессор IMAGEON 100, разработанный именно для этих устройств. Кто знает, может, через несколько лет вы будете читать наш журнал именно при помощи PDA...

Изготовление в домашних условиях радиаторов для ATi Radeon 8500

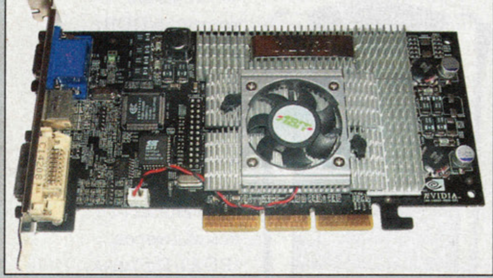
Юрий Пашолок

Пилите, Шура, пилите...
Паниковский



Вступление

ATi RadeOn 8500, безусловно, отличная карта: относительно недорогая, очень быстрая, имеющая в стандартном варианте DVI-выход, обладающая поддержкой DirectX 8,1 и TRUFORM и т.д. Однако есть у этой видеокарты и свои недостатки, большей частью связанные с "сыростью" драйверов. Однако в одних ли драйверах дело?



Посмотрите сначала на Radeon 8500, а затем на GeForce 3 Ti500. В глаза бросается то, что у Radeon 8500 память ничем не прикрыта, при этом она работает на больших, чем у GF3 Ti500, частотах (270 и 260 соответственно). Сие обстоятельство лично меня сильно смутило: уж не с перегревом ли памяти связано большинство артефактов?

Исходный материал

К счастью, на сегодняшний момент охлаждение памяти – не настолько большая проблема. Дело в том, что несколько производителей выпускают наборы радиаторов, специально предназначенных для охлаждения модулей памяти. Наиболее распространен продукт компании Thermaltake, известный под названием Thermaltake Memory Cooling Kits. В данный набор входит:

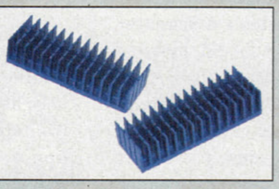
- два радиатора для DIMM (SDRAM, DDR SDRAM);
- две защелки для закрепления DIMM-радиаторов;



- два радиатора для видеопамяти;
- две "липучки"для закрепления DIMM-радиаторов;
- две "липучки" для закрепления радиаторов видеопамяти.

Как видите, комплект получился весьма солидный, причем стоит все это добро около семи долларов.

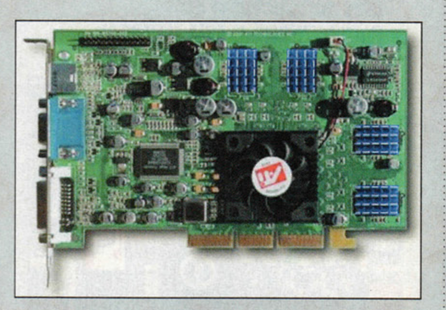
Художественный распил



Вот они, радиаторы для видеопамяти. Просто так их установить не удастся: дело в том, что на лицевой стороне Radeon 8500 между модулями памяти находится множество конденсаторов. Кроме того, не стоит забывать, что модулей памяти на данной видеокарте восемь (соответственно, четыре на лицевой стороне и четыре на обратной). У данной проблемы есть лишь одно решение – радиаторы придется пилить. Ножовкой.

В распилке данного радиатора есть одна хитрость: дело в том, что вам его надо распилить на четыре части, а у него пятнадцать ребер. То есть получается, что у вас после распила должно оказаться три радиатора, у которых по четыре ребра, плюс один с тремя. Поскольку радиаторы сделаны из алюминия, особых проблем при распилке у вас не будет. У меня, к примеру, на этот процесс ушло меньше часа.

После распилки радиаторов вам необходимо подготовить их к установке на видеокарту. Обработайте заусенцы напильником, затем разрежьте на необходимое количество кусков "липучку" для закрепления радиаторов. Липучка двусторонняя, после того, как вы ее налепили на радиатор, аккуратно подденьте вторую бумажку, закрывающую клейкий слой. К слову, материал, из которого сделана "липучка", обладает хорошей теплопроводностью.



После того, как вы подготовите все радиаторы, установите их на видеокарту. Я рекомендую ставить состоящие из трех ребер радиаторы на менее "ответственные" участки, а именно на обратную сторону видеокарты.

Итоги

После установки радиаторов я провел два теста: первый на наличие багов, второй на производительность. В качестве тестовой программы использовался 3D Mark 2001. Так вот, первый тест полностью подтвердил мои подозрения: глюки практически полностью пропали, в частности, исчезло "выпадание" полигонов в сцене Nature. Второй тест проводился с участием видеокарты Leadtek GeForce 3 Ti500. Были поставлены следующие настройки: 1024X768, 32-bit color, анизотропия выключена, D3D Pure Hardware T&L, Frame Buffer Triple, 32-bit texture format & Z-buffer Depth. Вот это я получил по итогам тестов:

ATi Radeon 8500:	6865 Marks
Leadtek GeForce 3 Ti500	6942 Marks

Комментарии излишни.

Подобный распил, надеюсь, станет звоночком, а возможно, колокольным звоном для ATi. Кроме того, я бы рекомендовал заинтересоваться сложившейся ситуацией производителей радиаторов: видеокарт на Radeon 8500 выпущено уже довольно много, так что недостатка в желающих приобрести подобный комплект для своего Radeon 8500 не будет. А пока что могу порекомендовать владельцам Radeon 8500 лишь одно: пилите, пилите и еще раз пилите...


Z-Zone

СЕКС, НАСИЛИЕ, РОК-Н-РОЛЛ 5 (лирическое отступление)

линчевание ~~отменяется~~ переносится







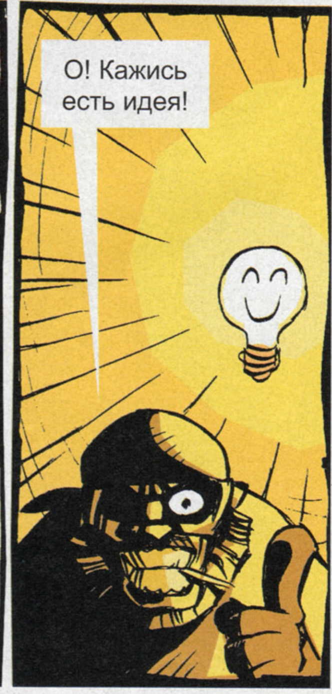












Автор: Д. А. Кузьмичёв Comix **Арт-Студия: Люди Мёртвой Рыбы**


Нам необходимо официальное обращение. Это обычно помогает.
ЧПОК
Я знаю, куда ты клонишь! Я его зачитывать не буду!


TIME 99
Мне кажется, или для этого отвязного комикса у тебя костюмчик скромноват? Да и экшена нам точно не хватает.
Пользуешься тем, что у выдуманных героев нет своего профсоюза?
Насчет костюмчика, пожалуй, соглашусь.


официальное заявление для игровой общественн
Я не пойду! Они меня изобьют!
Чего ты дрейфишь? В следующей серии тебя вообще линчуют!
Вот ведь жлобы. Вместо себя ботов наприсылали.


Ну, с Богом!


Э... Д-добрый вечер, друзья. Спасибо, что вы сегодня к нам пришли. Позвольте зачитать вам официальное обращение.


Некоторые все еще проолжают упрекать нас в недостатке игровой тематики. Официально заявляем, что требовать ее от нас это все равно, что искать информацию об играх в нумерации страниц или списке авторов. В конце концов, покупая журнал "Мурзилка" вы же не ожидаете найти в нем информацию исключительно про мурзилку. А вот, например, "Московский Комсомолец"... И, в заключение, хочу сказать... Не бейте меня, пожалуйста, меня заставили...
Это и есть твоя отмазка?
Предлагай.


но в следующей части их точно линчуют!
По-моему самое время вернуться к разговору о профсоюзе!

Юрий Пашолок

Порты DooM'a

Смотри на диске

Такие игры, как DooM, живут вечно. Времена меняются, появляются и исчезают в пучине времени сотни новых игр, а гениальное произведение id software продолжает спокойно существовать, привлекая к себе большое число поклонников. В 1997 году id software официально выложила для всеобщего скачивания исходники игры. В результате на свет появилось несколько портов DooM, главная цель которых — вдохнуть в игру новую жизнь. Все эти порты мы расписывать не будем, давайте лучше рассмотрим два из них — самый известный, а также самый "продвинутый".

DooM Legacy

http://legacy.newdoom.com/

Это самый первый, а также самый известный DooM-порт. Впервые DooM Legacy заявил о себе в декабре 1997 года, и с тех пор прошел достаточно долгую стадию развития. Не появись в свое время DooM Legacy, вполне возможно, мы бы сейчас не увидели львиную долю модификаций для DooM и DooM 2.



Первоначальной задачей, которую поставили перед собой разработчики DooM Legacy, являлось улучшение интерфейса, однако уже очень скоро работа вышла далеко за эти рамки. Появилась возможность менять разрешение экрана, меню было практически полностью скопировано с Quake. Уже через короткий промежуток времени в DooM Legacy появились такие вещи, как консоль, mouse look, а также прыжки. И самое главное, появилась возможность играть через Интернет, причем в последних версиях до тридцати двух человек одновременно. Подобные чудеса стали возможны благодаря широкому внедрению технологий Quake 1, исходники которого стали доступны в конце 1999 года.

Ныне DooM Legacy, увы, достаточно серьезно отстал от аналогичных портов. Во многом причиной тому является потеря к нему интереса со стороны разработчиков. Есть некоторые проблемы с режимом OpenGL, да и других багов вполне хватает. "Шевеления" по этим вопросам не видно, начиная с августа месяца прошлого года.

jDooM

http://jdoom.newdoom.com/

jDooM — самая последняя и, судя по всему, самая удачная попытка модернизации DooM'a. В отличие от DooM Legacy, где работала целая бригада, jDooM практически полностью был создан благодаря стараниям финского программиста Яаакко Керэнена aka

---

Навигатор Игрового Мира CD №2`(57) 2002

DISCIPLES II DARK PROPHECY

Bonus

Прохождения:

Dragon Court

Medal of Honor: Allied Assault

Петька 3: Возвращения Аляски

Return to Castle Wolfenstein (окончание)

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Gothic

Files
- AVS-Organizer Pro
- Cash 1.2
- CDex 1.40 beta9
- DivX Codec 4.12
- EuroCalc 1.01
- Force Shutdown 1.0
- FreeDVD 2.0
- HyperSnapDX 4.22.11
- Keyboard Ninja 1.7
- MeasureConvert
- Opera 6.0
- NetBrowser 2.1
- Ракс-Менеджер
- RegCleaner 4.3.0.780
- Песенник 2.4
- Shtirlitz 4.01
- TagScanner 4.5 build 452
- Тренажер перевода слов WTT V1.15

Drivers
- Detonator XP W2K/XP 27.11
- GeForce AntiAliasing Utility 1.5
- Riva Tuner 2.0 RC 9
- Tweak-XP 1.26

Freeware

Betty Bad
Strayfire 1.0

Cybersport

Alcatraz Q3 MapPack 2K1
jDooM 1.01-1.10
jDooM ДКМ 1-3
Quake III Lara Croft-2
Quake III Mirage
Quake III MS-18E Kampher
Quake III Rova
Quake III Violator 128
The Dark Conjunction Quake III TC 0.91 beta

Ревью:

Casino Tycoon
Рандеву с Незнакомкой 3: Курортный Роман

SkyJake. В настоящий момент jDooM достиг версии 1.11, и его развитие, несомненно, будет продолжаться.



Основное отличие jDooM от DooM Legacy заключается в том, что спрайты здесь заменены на полигональные модели, взятые из известных модификаций YPoD и Generations. Конечно, и ранее предпринимались подобные попытки. К примеру, zDooM, однако они были куда менее удачными. Основу jDooM составляет сильно модифицированный движок DooM, более известный как Doomsday Engine. Данный движок с самого начала "затачивался" под поддержку 3D-ускорителей, благодаря чему jDooM может похвастаться очень неплохими спецэффектами, есть даже некое подобие шадеров, как в Quake III Arena. Кроме того, была проведена большая работа над системой моделирования: в качестве основного формата используется MD2, взятый из Quake 2, модель может состоять из четырех сегментов. Кроме того, jDooM может похвастаться неплохим трехмерным звуком.



Рассказ о jDooM был бы не полным, если не упомянуть работы одного человека, известного под ником Cheb. Он живет в Москве, для фанатов jDooM он известен как создатель ДКМ (Дополнительные Комплекты Моделей), кои он сделал уже три штуки. Дело в том, что модели, используемые в jDooM, изначально создавались для Quake и Quake 2, детализация у них соответствующая. Cheb занимается радикальной переделкой этих моделей, нередко создавая их с нуля. Особенно удачно у него получился Mancubus: по своему качеству и проработке эта модель вплотную приближается к исходному спрайту, чего стоит анимация смерти, когда жирный монстр буквально расползается. Благодаря стараниям Cheb'a в jDooM теперь полигональны не только монстры, но и оружие; пулемет, к примеру, сделан заново.

По словам Cheb'a, работа не завершена еще и на треть, однако уже сейчас проработка jDooM'a и его моделей впечатляет. Играя в этот DooM-порт, лишний раз убеждаешься, что хоронить DooM еще очень рано: после серьезной модернизации игра стала выглядеть красивее некоторых современных шутеров средней руки, а геймплей произведения id software остается нестареющим до сих пор.

Demos

Disciples 2: Dark Prophecy



Демонстрационная версия Disciples 2: Dark Prophecy, одной из самых ожидаемых пошаговых стратегий этого года. Данная игра является наиболее серьезным конкурентом Heroes of Might & Magic IV.

Druid King





Демо-версия RTS Druid King. Одной из особенностей этой игры, по своему принципу весьма похожей на Warlords: Batlecry и Warcraft II, является то, что одновременно на карте может находиться огромное количество юнитов (до четырехсот).

Medal of Honor: Allied Assault



Демо-версия шутера Medal of Honor: Allied Assault. В отличие от предыдущей демки, в этот раз разработчики предлагают нам оценить одиночную часть игры. Скажу вам так: игра получилась такой же интересной, как и демо-версия, однозначный хит. У Блажковица истерика...

Moto Racer 3



Демо-версия мотосимулятора Moto Racer 3. Игра получилось гораздо слабее предущих частей, особенно в части графики, кроме того, играть в Moto Racer 3 по-настоящему скучно.

NASCAR Racing 2002 Series



Демо-версия NASCAR Racing 2002 Series, очередной игры из серии автосимуляторов NASCAR Racing от Papyrus. В отличие от NASCAR Racing 4, новинка не является чем-то революционным, тем не менее, она соответствует нынешним графическим стандартам, а по реализму и вовсе лидер.

Video

Sidrial Trailer

Patches

Ил-2: Штурмовик 1.03Rus



Почта

Прочитал я вашу статью "За Ивана" и решил вам написать. Предложить, чтобы наши программисты тоже сделали какую-нибудь игрушку, наподобии Hafl Life. Только в этой игре главный героем будет наш спецназовец, который будет воевать с ихними солдатами (морскими котиками).

Демьяненко Андрей

И в финале игры главный герой аккурат 23 февраля, в День Защитника Отечества (который наконец-то стал нерабочим), с радостным поросячьим визгом врывается на главную пентагоновскую базу и крушит там все к едрене фене. В общем, здравствуйте, незаменимые мои. Или - сообразно месяцу – здравия желаю! Помимо здравия, желаю поделиться с вами новыми письмами, пришедшими за последний месяц. Вопреки обыкновению, вступительное слово сегодня будет коротким, потому как писем много и на лишнюю болтовню время терять не хочется.

Сдаем анализы

Возьмем жанр РПГ. Сейчас я в нем вижу три направления. Первое – "манчкинизм". Яркие представители этого направления – Diablo и его клоны. Манчкины – люди, которым глубоко наплевать на сюжет, они только и делают, что мочат монстров, а их главная мечта – перевести весь мир на ЭКСПУ. За это направление у вас выступает Ванька Жилин. Второе направление можно назвать литературно-игровым. Яркий представитель – Planescape Torment. Сюда относятся люди, которым нравится читать зарубежную фантастику и играть в игры большей частью из-за сюжета. В вас в этом качестве выступает Chaos Mage (мой любимый автор). Третье направление – это золотая середина. Игроки – что-то среднее между манчкинами и любителями фантастики. Яркий представитель – Baldur's Gate. Они и составляют основную массу РПГ-шников. В вашем журнале это направление представляет Алаев. Таким образом, направления, которые я вам здесь привел, можно сравнить с тремя направлениями литературы: классика, беллетристика и бульварная. И я считаю, что классические игры, как и классические книги можно анализировать. И я хочу привлечь к этой проблеме всех заинтересованных в ней.

Liron

Заинтересовались? Привлекайтесь. Анализируйте на здоровье! Только пусть кто-нибудь расскажет мне, на фига этот анализ вообще проводить? Сравнивать игры, выделять параметры, вводить поджанры и критерии. Что это даст и что нового привнесет в игру? Впрочем, для тех, кому заняться нечем, а пофилософствовать охота, тема будет открыта для обсуждения. Кстати, раз уж вводится сравнение с литературой (весьма притянутое за уши, надо заметить), почему бы не ввести заодно сравнение с алкогольными напитками (пиво, вино, спирт), с живописью (натюрморт, пейзаж, портрет) и с наземным городским транспортом (автобус, троллейбус, трамвай).

Разделение на разделы

Еще на тему количества разделов. Я не могу понять людей, которые много думают о том, как разделить журнал. По-моему, это глупость, так как не разделы главное, а их содержание. Самое ценное и дорогое в Нави это не разделы, а интересность статей и умение хорошо писать про игры и железо.

PingLe

Золотые слова и вовремя сказанные! Только не вполне верные. Потому что если в журнале неудобно реализована система рубрик, то теряется половина эффекта от качества статей. Это как у интереснейшей игрушки с непонятным интерфейсом. Вроде все здорово, но пока разберешься - пропадает все желание играть. Поэтому количество разделов, как и их тематика и наполнение – тема важная и животрепещущая. И забивать на нее нельзя.

Памяти бывшего читателя

Первым деградировали разделы Железа и Инета. Железо и раньше было не ахти какое, но на общем фоне смотрелось неплохо. Затем все. Тонны бесполезной информации, потом Инет вообще исчез (а может у меня на почте страницы повыдергивали). Диск разжирел, а полезность инфы и файлов в обратно пропорциональном толстению порядке стремилась к нулю. Обещанные кучи бонусов, скринов, обоев оказались кучей бесполезного хлама, которого можно и в сети накопать. Наконец небожители-авторы явили народу свои прекрасные лики. Не знаю, какая муха укусила коллектив, чтобы поддаться на такую приземленную и разочаровывающую идею о фотках. Я не говорю, что все там уроды, но это добавляет цистерны две банальщины. Отчет главреда на первой печатной превратился в ежемесячную служебную записку времен Леонида Ильича, "то-то сделал, то-то напечатал". Слово редактора должно быть нестандартным как минимум. Новости стали какими-то не такими. Зачем разбивать их на десять разделов, если сообщается по большей части пережеванная мутота месячной давности, да ненужная писишнику инфа. Вообще, дабы забить материал в декабрьский номер, надо, конечно, сварганить банальный до ужаса гайд по

Цивилке третьей. Раздел стратегий умудряется из номера в номер уменьшаться в геометрической прогрессии, отбирая редкостную чушь на обзор. Что? "Демиурги"? Проведем эксперимент. Пройдитесь по Москве и посмотрите, где играют в них. Найдете – я съем этот номер с кетчупом. Редколлектив от номера к номеру восхваляет Старкрафт – аркадный мультик глупых клоунов, кто настрогал быстрее, тот и выиграл. Рейтинги выставляются так, что великие мастера пера даже не удосуживаются их обосновать. Z-zone. Бывший любимый раздел. Комикс для психбольницы, кроссворд – тупой, зато на две страницы. Почта – опять дифирамбы да непонятное что-то.

Вот они впечатления. Причем не одного чела, а 10-15. Зачем печатать журнал, если поместить туда нечего. Зачем писать размалеванные статьи, если сказать-то нечего. Считайте, что одного читателя вы уже потеряли. Почти. Знаю, что вы там такие крутые, что все письма выкидываете не читая. Но если это будет напечатано, то уже сдвиг к лучшему. А, ладно, че я мучаюсь, все равно ведь не удостоите вниманием. Никто ведь критику не любит. Что бы там не говорили.

YFK.

Не стану говорить, какие эмоции вызвало у меня данное письмо. И дело даже не в том, что "никто не любит критики", мы-то как раз к ней объективно относимся, вопреки утверждению УайЕфКея. Мы готовы признать, что для кого-то Нави стал лучше, кому-то он - нынешний – стал нравиться меньше. Это нормально и естественно. Давайте разберемся, в чем основной смысл претензий. Наполнение диска можно скачать с Инета. Ну да, все так. Мы его оттуда и берем. Начали печатать фотки авторов... после нескольких лет уговоров со стороны читателей. Слово редактора. Оно, в принципе-то, и существует для того, чтобы рассказать, что сделано, что напечатано и почему. И сочинять поэму или повесть по этому поводу - неуместно как минимум. Новости – далеко не месячной давности. Именно столько нужно, чтобы напечатать тираж и распространить его. Что еще? Гайд по "Цивилизации" сделали? "Демиургов" похвалили? Не стыдимся этого. Нави такой, какой он есть, и нам и нашим читателям он нравится именно таким. Мы с радостью выслушаем предложения по его улучшению, мы примем критику и постараемся исправить недостатки. Но с автором этого письма у нас изначально различная позиция. Нам Нави нравится! А потому все, что YFK ставит нам в упрек, мы как недостатки не воспринимаем. Видимо, просто это не "наш читатель". Жаль, конечно, но мы ж не Макдоналдс какой-нибудь, чтобы удерживать всех любой ценой. Нам гораздо интереснее работать для читателей, которые воспринимают нашу работу не только как повод для наездов. А потому в этом случае единственное, что я могу посоветовать: не покупай больше Нави. Не стоит мучить себя, да и нас не стоит. Потому что все фразы типа "письма выкидываете, не читая; в почте - дифирамбы" я воспринимаю как личное оскорбление. Соответственно, общаться нет никакого желания.

И напоследок. Меня искренне восхищает фраза: "Это не только мое мнение. А также моего друга Васи, его собаки, маразматички-бабушки и еще 10-15 человек. Я не один такой крутой! Нас рать!". Может, не стоит строить из себя рупор общественности. Давайте будем говорить за себя, и пусть все остальные "десятки и сотни" сами за себя скажут.

Ликбез для новичков

Совершенно случайно купил журнал в декабре в г. Щелково. Купил и обалдел от количества информации. Теперь не пропущу ни одного номера. Хочу предложить вам открыть страничку для таких чайников как я. Компьютер купил недавно, поэтому многие слова – сокращения остались для меня непонятными. Не хотелось бы показаться полным идиотом, но таковы реалии жизни – чем дальше от столицы, тем народ темнее.

Димон

Еще одно письмо по теме:

Доброе утро (день, вечер, ночер) Ним! Я начал тебя читать совсем недавно. И мне очень нравятся твои статьи. Хотя меня немного смущает, что я не понимаю некоторых слов. Таких как 'Локация'. А еще меня вырубает, что я не понимаю значение многих игровых жанров. Допустим Action, wargame, Adventure мне понятны, а вот всякие там TPS, RPG, FPS, RTS мне абсолютно не понятны. Поэтому я очень прошу тебя написать в одном из своих номеров хотя бы краткий словарь жанров

Aleksey1989@rambler.ru

Как оказалось, Навигатор читает не только старая проверенная публика, но новое поколение. Приятно и немного неожиданно. Я-то полагала, что все геймеры уже взрослые и состоявшиеся, и как-то совершенно упустила из виду, что новое поколение подросло и включилось в ряды активистов навигаторовского движения. А потому предлагаю не забывать о нашем пополнении и вынести подобные термины и вопросы (очевидные для большинства) в отдельную постоянную рубрику-страничку. Дабы не засорять журнал и не раздражать старожилов, разместить ее на компакте и печатать каждый месяц.

Войны и насилие

Хотя сия тема уже давно как не затрагивалась, хотелось бы все-таки поделиться некоторыми мыслями по поводу того самого пресловутого "насилия в компьютерных играх". Хочу заметить, что (ИМХО конечно) все эти

высказывания, что "насилие в играх сказывается негативно (или позитивно) на психике геймера" - полная чушь, ибо это все не доказано и доказано быть не может (это можно даказать лишь глобальными исследованиями по этой части, а кто, скажите мне, будет проводить такие глобальные исследования? Под словом "глобальные" я подразумеваю действительно глобальные, а не такие, какие там у НИХ (в Америке) проводились (а может и сейчас проводятся)). Вот только не надо путать РЕФЛЕКСЫ, возникающие при появлении аналогии между событиями реального мира и мира игр (как же этим рефлексам не возникнуть, если удельное время, проводимое за компьютером и за пределами его влияния, примерно одинаково), с действительным желанием взяться за гранатомет и пойти мочить мирных граждан, ожидающих автобус. И возникнуть такое желание может лишь у действительно больного человека (Чикатилло, скажем), а не геймера.

Вторая тема, возникшая в моем воспаленном ночными бдениями за компом мозгу. Называется "RTS: Стратегия или Тактика. Принципы и тенденции". Мне очень "нравятся" постоянно проскальзывающие в различных источниках (начиная Review и заканчивая читательскими письмами) фразы, направленные в адрес какой-нибудь очередной РТС, типа "Да какая это стратегия? Тактика чистой воды!" (фраза взята, кажется, из чьего-то письма). "Нравится" - потому что люди, пишущие это, как мне кажется, совершенно не понимают смысла и значения слов "стратегия" и "тактика". Стратегия - наука о подготовке и ведении войны, искусство ведения ВОЙНЫ; Тактика - теория и практика подготовки и ведения БОЯ (см. толковый словарь Ожегова, к примеру). Разница - в масштабах. Теперь посмотрим на предмет разговора. Любая РТС (настоящая РТС) предусматривает строительство и развитие "базы". Те, кто критикуют РТС, обычно говорят, мол, не реалистично это - штамповать на поле боя солдат и технику. Но никому еще в голову не пришло (те, кому пришло, письма почему-то не пишут), что сравнивать РТС с чем-то, имеющим место быть в реальности, по меньшей мере глупо. РТС - это в первую очередь максимально схематичная модель государства (...). Там присутствуют (в максимально упрощенном виде, конечно) и добыча ресурсов, энергии и т.д., и производство войск, и собственно войны. Думаю, не нужно объяснять, что в реальности так и происходит. Конечно, из РТС выкинули любое мирное хозяйство, сократили масштабы до небольших битв, а все, что относится к ВПК, максимально упростили. Что же касается штамповки войск - да, сейчас это является, наверное, самым слабым местом РТС (кроме AI естественно). Все дело в том, что ресурсы добываются очень быстро, а соотношение между количеством добываемых ресурсов и стоимостью войск и близко не лежит с реальным положением дел. В РТС надо вводить мирное население, из которого набираются новобранцы в армию, оттачивать баланс между стоимостью юнитов и усложнять экономическую и военную модели (про это, кстати, писал Владимир Веселов в review по Dark Reign 2). Правда, к чему это приведет, трудно сказать. Может произойти как перерождение жанра, так и наоборот (если сложность и повышенная реалистичность приведет к тому, что играть в это смогут лишь выпускники военных училищ). В общем, вопрос этот неоднозначен, а разработчики слишком консервативны, чтобы заняться воплощением чего-то подобного. Впрочем, подобный проект вполне может появиться из-за стен родных компаний - например, КД-Лаб. Короче, мои маленькие любители стратегий, играйте, играйте и играйте в РТС. Хоронить жанр еще рано!

Алексей Голачев, которого никто не знает, как necRABBIT.



Мда, опять насилие, никуда от него не деться. Не вымирающая тема. Впрочем, сама виновата – нечего было в прошлом номере о ней вспоминать. Не буди лихо, пока оно тихо. Пришла пора расколоться и признаться, что я сама в свое время довольно серьезно занималась темой жестокости в компьютерных играх. Могу даже рассказать, как подобные исследования проводятся. Берутся две группы игроков, одной предлагают поиграть в экономический симулятор или тамагочей повыращивать, а вторую, контрольную группу, засаживают за шутер. Потом предлагают обеим группам принять участие в следующем эксперименте: некий человек сидит на электрическом стуле, а "испытуемому" предлагают нажать на кнопку, которая в этот самый стульчик напряжение подаст. Чем дольше жмешь, тем больший разряд получит "клиент". А умные дядьки в белых халатах смотрят, кто из какой группы отказывается принимать участие в эксперименте, а кто, наоборот, радостно кулаком по кнопке долбает. Ну и замеры с секундомерами, чтобы все по науке было. Потом эти показатели сравнивают и делают выводы и прогнозы. Разумеется, "стульчик" липовый, а в роли "клиента" - профессиональный актер, который очень натурально корчится и мучается. А вот какие при этом результаты получаются, я вам в следующий раз расскажу, если попросите...

А за разъяснения тактико-стратегической терминологии – спасибо, было весьма интересно и познавательно. Думаю, многие читатели также почерпнули для себя что-то полезное.

Настольные игры

Пожалуй, я подкину идею для вашей демки. Почему бы не поместить на диске несколько карт из MTG, какую-нибудь игру или еще что-то в этом роде. Пусть народ распечатает и радуется. Понимаю, что авторские права и прочие дела прижимают вас, но все ведь можно организовать как рекламу и взаимопомощь. А ведь здорово было бы?

Вас мучил Славка aka B@B@Y.

Помнится, когда-то мы уже публиковали карты Мотыги в журнале (кстати, для многих именно после этого она

Читатель - читателю:

Хотел бы передать привет главному злодею Демону, химику-маньяку Максу aka Хлор и маньякам-кармагеддоновцам Антону aka Антон и Владику aka Грех aka Панкер (ныне проходящему службу в рядах нашей доблестной бело-сине-красной армии).

NecRABBIT

стала популярна). Только повторение в данном случае ни к чему хорошему не приведет. Несколько новых карт погоды не сделают, а тот базовый набор, что мы когда-то печатали, устарел морально. А вот рассказать о какой-нибудь настольной игре – это можно. Только надо ли это вам, компьютерный люд? Если надо, то клятвенно обещаю самолично рассказать о наиболее достойных настолках, которые сейчас существуют. Благо, игровой опыт у меня предостаточный.

Журнал моей мечты

В один миг, когда Старый год уже закончился, а Новый год еще не начался, возможно очень многое, в том числе увидеть другой мир, который так же реален, как и этот. В этом другом мире тоже существуют игры и что самое удивительное, тоже есть журнал рассказывающие про эти игры. Про игры я не буду вам говорить, так как не в ваших силах сделать игры такими, какие они должны быть, а вот журнал вполне. Если приложить не много сил умения то...

...Журнал здесь существовал уже лет 100. Он отличался от того, которому я привык, но, как уверен, в лучшую сторону. Масса конкретной точной информации, детальное и дельное изложение компьютерных игр, и полное отсутствие соплей, какие в прежнем моем мире бывали размазанные на целую страницу. Никто не расплывался мыслей по древу, не учил читателя и не навязывал свою точку зрения как единственно правильную. Новости были, правда, скучноваты, но это с лихвой искупалось невероятным количеством комментариев, которые порой были недурственные...

И всю сотню лет их невероятной журнальной истории читатели забрасывали редакцию письмами и требованиями. Подчас кардинально противоположными, но одинаково настойчивыми. Кто-то требовал вернуть художественное изложение материала, вплоть до превращения каждой статьи в самостоятельную повесть, кому-то необходима была огромная Z-Zone, кто-то призывал авторов статей не юлить и четче высказывать свое отношение к играм. И лишь одна старая, стодвадцатилетняя женщина, разбирающая письма, не удивлялась ничему... Потому что все это уже было в другом мире...

Вдогонку прошлому номеру

<...>

Не пишут. Да банально тут все. Во-первых, тем, у кого нет инета, писать не так удобно. Если бы у меня не было, я бы, наверное, тоже не писал. Ведь ты, Жанна, не отвечаешь на бумажные письма лично, а на электронные отвечаешь. Это сокращает поток писем в три раза. А у кого мыл есть, у тех проблемы тоже простые: лень и инертность.

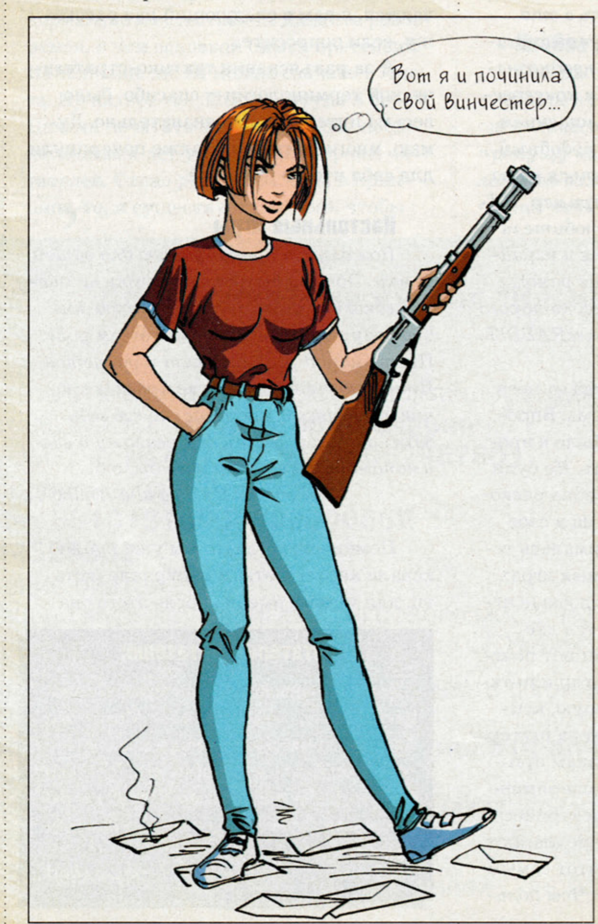
<...>

разве не прекрасно, если журнал будет не только развлекать, но и образовывать? Вот, например, у меня нет особого желания учить историю, а историческая вставка в статье про Негоцианта была мной прочитана неоднократно и с удовольствием.

Думал я тут, что же это такое, за что мы все Нави любим, но выразить не можем - существование такого феномена отмечено давно и не мной, но так и не изучено. К окончательному выводу не пришел, но решил, что наиболее сильно это что-то выражено не в ревью/превью, а в собственных Нави-рубриках: ЗЗ, эдиториалах разделов (в других журналах эдиториалов нет, потому что нет разделов по жанрам), Записках на Манжетах (возродить!), Клуб Симуляторщиков. Поэтому это надо развивать, то, что отличает вас от других. Если подходить с точки зрения позиционирования, то ситуация сейчас глупая: ни у кого из компьютерных журналов нет четко выраженной аудитории. Нави может стать первым, кто будет ориентироваться не на безликого геймера, а только на какую-то их часть, но зато эта часть будет к нему привязана. Я читаю, что именно у НИМа больше всего предпосылок к этому. Реклама. Был задан вопрос, появлялось ли у нас желание купить что-нибудь на основе рекламы в Нави. Да, появлялось, но в этом отношении гораздо сильнее действовали навигаторские ревьюхи. Отсюда ПРАВИЛО: зачем разработчикам тратить деньги на рекламу, лучше бы подкупили ревьюеров за ту же сумму, эффект больше был бы.

Как можно попробовать пихнуть собственную статью в Нави? На какой мыл слать? Ведь наверняка есть люди, которые добились публикации именно так.

phil (phillennium@land.ru)



Во-первых, хочу извиниться перед читателями. Мой любимый винчестер приказал долго жить, а потому я временно перестала отвечать на письма. Обещаю исправиться, как только все починю. А пока могу отвечать только на наиболее содержательные и интересные письма непосредственно на страницах почтовой рубрики. Как сейчас, например.

Видимо, "историческая справка" грозит стать нашей очередной фирменной фичей. Большинство читателей столь положительно на нее отреагировали, что мы решили сделать ее если не постоянной, то хотя бы регулярной. Как обычно, ждем отзывов и пожеланий.

Касаемо собственных рубрик. Нави уже давно не ориентируется на безликого геймера и имеет собственную аудиторию. Только это не дает нам права забивать на игровые разделы и оставлять только "художественно-публицистические и аналитические околоигровые рубрики". Ведь любая консервация – это путь к угасанию.

Теперь относительно платных заказных статей. В игровой журналистике прецеденты были, и, как показывает практика, журнал на этом потерял больше, чем приобрел, потому что его мнению перестали доверять. Поэтому мы на такие вещи никогда не подпишемся. Вот реклама – другое дело. К ней и отношение соответствующее.

И, наконец, по поводу публикации статей в Навигаторе. У нас есть несколько актуальных адресов (например, адрес выпускающего редактора), куда можно присылать свои статьи. Если статья покажется редактору интересной и перспективной, ее опубликуют, а на автора обратят особое и пристальное внимание. Если данный автор будет регулярно выдавать качественный материал для печати, его могут пригласить в штат постоянных корреспондентов. Все просто.

Мда, обширный в этот раз получился выпуск. Впрочем, посленовогодний всплеск читательской активности был мной предсказан еще в прошлом номере. Надеюсь, что и в следующем месяце вы завалите меня работой, и с нетерпением буду ждать ваших новых писем.

Почту разбирала, а орфографию и пунктуацию не трогала работящая Жанна Давыдова
jgran@softhome.net
ICQ uin: 2244559

1С ® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Наш ответ Бивису и Батхеду - новый молодежный квест «ВиП: Даешь каникулы!»



«Вовочка и Петечка» – история двух закадычных друзей: рэппера Вовочки и металлиста Петечки, которые покинули родную школу и отправились на поиски опасностей и острых ощущений в надежде заполучить вожделенную путевку в «Артек». А впереди их ждут головокружительные приключения: похищение классного журнала, разборки с зарвавшимся старшеклассником Гусем, заточение в школьном туалете, любовь одноклассниц, разоблачение грозного директора и многое другое...

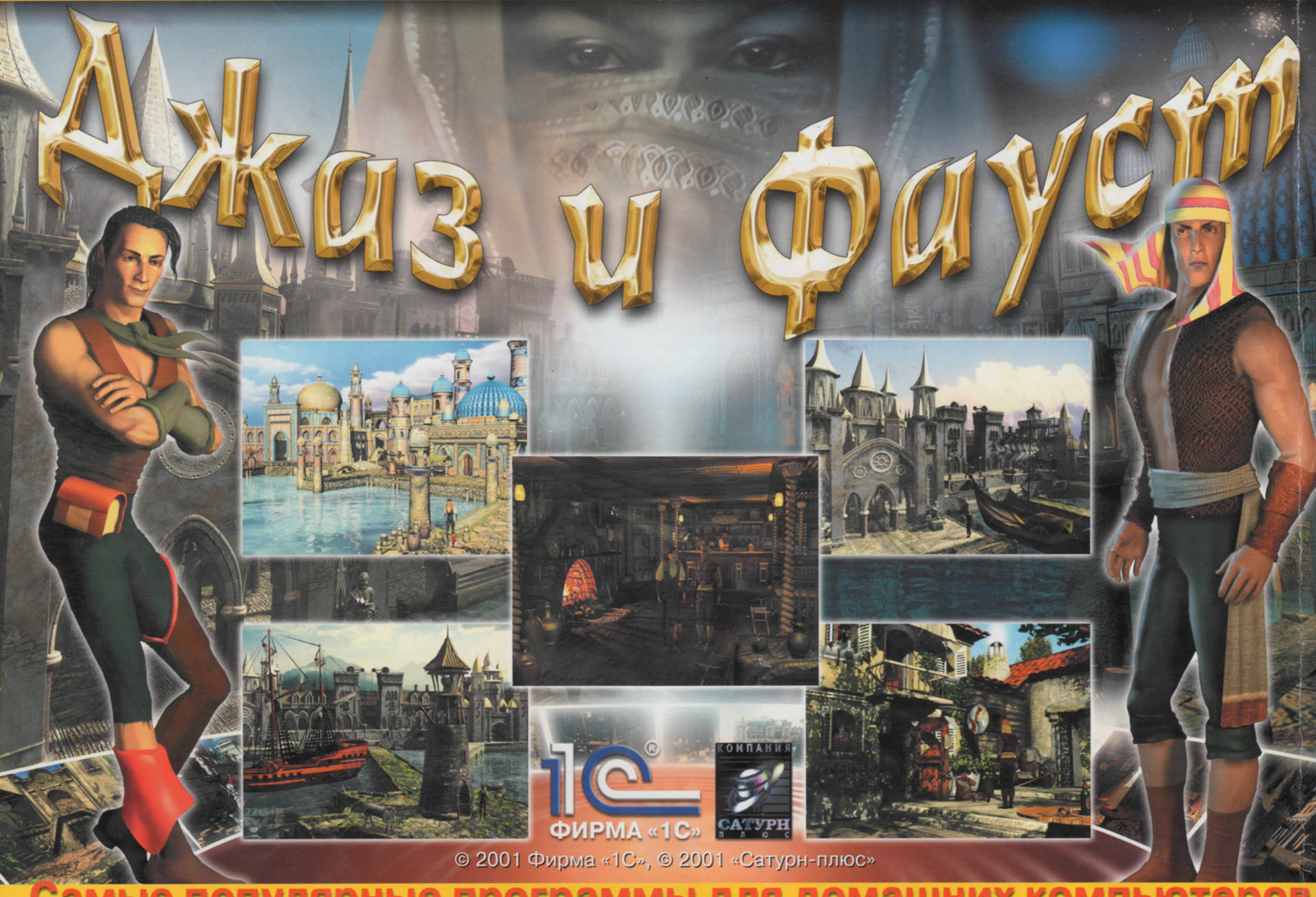
Масса приколов, гротескные персонажи и море черного юмора в самом веселом молодежном квесте!

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С® МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»;
Ленинский пр-т, д.6, МГГУ;
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ, корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;
ул.Полянка, 28, Дом Книги «Молодая Гвардия»;
ул. Селезневская, 21;
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»), 2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай», бокс 3В-22;
ул. Новогиреевская, 4, корп.1;
Каширское шоссе, 56, корп.1

Альметьевск
ул. Ленина, 25

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51

Барнаул
ул. Деповская, 7

Брянск
пр-т Ленина, 31

Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18

Владивосток
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83

Дзержинск
Ул. Ленина, 48

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2

Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»

Ижевск
ул. М. Горького, 79

Истра
ул. Ленина, 23

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киев
ул. Терещенковская, 13

Киров
ул. Московская, 12

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»

Лысьва
ул. Смышляева, 4

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижневартовск
ул. Кузоваткина, 17П

Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор»

Новороссийск
ул.Советов, 68/36

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121

Оренбург
ул. Володарского, 20

Пенза
ул. Коммунистическая, 28

Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»
ул. Луначарского, 58

Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км

Псков
ул. Металлистов, 13

Пушкино
Московский пр-т, 5

Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б

Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б

Ульяновск
ул. Совесткая, 19, к.201

Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6

Шатура
ул. Школьная, 15

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
ул. Юбилейная, д.9, кв.60

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"

Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж

Ярославль
ул. Кирова, 11

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислитеньная техника»

Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1

Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.

ePlay: ТЦ «Университи» Джавахарлала Неру пл. 1; ТД «Новоарбатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.

Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.